NARUTO RPG DAEMON

Criador: Cleron

Indice

1. Naruto, um trabalho eterno...

2 Material Necessário

3 Explicação da Tabela

4 Personagens

4.1 Tabela de Rankings
4.2 Aprimoramentos
4.3 Aprimoramentos Negativos
4.4 perícias
4.5 Equipamentos
[4.6 Pergaminhos (#p14)
4.7 Pontos de Peso
4.8 Domínio das Técnicas
4.9 Tabela de Avanço de Nível
4.10 Fraqueza de Elementos

5 Vila da Folha Oculta

5.1 Clã Aburame
5.2 Clã Inuzuka
5.3 Clã Akimichi
5.4 Clã Nara
5.5 Clã Hyuuga
21 Clã Yamanaka
22 Clã Uchiha
24 Clã Senju

6 Vila Oculta da Névoa

6.1 Clã Yuki
6.2 Clã Kaguya
6.3 Clã Hoozuki

7 Vila Oculta da Areia

7.1 Kugutsu no Jutsu
7.2 Linhagem da Areia

8 Outros Clãs

8.1 Clã Uzumaki
8.2 Clã Juugo

9 Ninjutsu

10 Hijutsu

11 Fuuinjutsu

12 Lista de Jutsus

12.1 Jutsus Básicos
12.2 Jutsus de Vento
12.3 Jutsus de Fogo
12.4 Jutsus de Agua
12.5 Jutsus de Terra
12.6 Jutsus de Relâmpago
12.7 Lista de Fuuinjutsus
12.8 Jutsus Não Elementais

13 Genjutsus

14 Taijutsus

15 Senjutsu

16 Outras Linhagens Avançadas

17 As Bijuus

17.1 Bijuu Dama
17.2 Bijuu Mode

Naruto, um trabalho eterno...

Quando adaptei Naruto para Sistema Daemon não havia chegado o Shippuden ainda no anime NEM no mangá. então muita coisa foi somente o que foi mostrado e aos poucos fui atualizando. Mestrei durante 3 anos e foi muito divertido. Cheguei até espalhar esse Netbook paa alguns conhecidos pela Internet em vários Estados. O que eles andam fazendo com adaptação não sei agora. Mas decidi fazer ela agora aqui bomitinha como esse layout. Além de claro, atualizando algumas regras que com vários anos jogando você percebe que precisam ser ajeitadas. Espero que gostem...

Material Necessário

Tudo que você precisa é essa adaptação, obviamente as regras básicas de Daemon podem ser encontradas na internet ou em seu Daemon wikia:

https://wiki.daemon.com.br/index.php?title=Bem-vindo_%C3%A0_RPGWiki

Mas fora isso, tudo nesse Netbook é suficiente para você mestrar no cenário de Naruto. Aprimoramentos e Perícias e até Jutsus estão aqui, uma lista bem grande (e tensa). Boa sorte.

Rank de Ninjas e Construção de Personagem

Rank	Idade	Nível de Personagem	Atributos	Perícias	Jutsus
Gennin	Até 12 anos	Nível 1	até 15	Até 40%	Nível 1
Chunnin	Até 16 anos	A partir Nível 3	até 19	Até 70%	Nível 1 e 2
Jounnin	Acima de 12 anos	A partir Nível 7	Sem Limite	até 100%	Nível 1,2,3

Explicação da Tabela

Resumindo a tabela, são os limites dos personagens de acordo com seu Ranking. Então um Gennin só pode ter atributos até valor 15 e valores de perícia até 40 (sem somar o atributo nesse caso). Obviamente conforme sobe de Nível ele não segue esse limite, isso é apenas valor base para criar personagens iniciais de cada Ranking.

Personagens

Ninjas de qualquer Vila ou Ranking, traidores ou mercenários.

Ficha de Personagem

Nível: Nível do Personagem.

Pontos de Vida: (Força + Constituição) / 2.

Pontos de Chakra: Constituição + Força de Vontade.

Idade: Depende do Ranking

Clã: caso tenha

Atributos: Depende do Ranking

Atributo	Valor	%
Força(FR)		Valor X 4
Agilidade(AGI)		Valor X 4
Dextreza(DEX)		Valor X 4
Constituição(CON)		Valor X 4
Inteligência(INT)		Valor X 4
Força de Vontade(WILL)		Valor X 4
Percepção(PER)		Valor X 4
Carisma(CAR)		Valor X 4

Perícias: Valor do Ranking + Inteligência x 5

Aprimoramentos: 5 pontos para distribuir e até -3 em desvantagens.

Jutsus: de acordo com o Clã e o ranking

Equipamentos: varia com personagem e da permissão do Narrador.

Tabela de Ranking

A tabela abaixo mostra valores de Perícia e Atributos iniciais para cada ranking Ninja. Então você pode começar uma mesa sendo Jounnin, Chunnin ou desde começo, sendo Gennin e subindo de Ranking aos poucos.

Ranking	Pontos de Atributo	Pontos de Perícia Base
Gennin	101 pontos	100 Pontos
Chunnin	120 pontos	250 pontos
Jounnin	140 pontos	350 Pontos

Aprimoramentos

Ambidestria (2 pontos): o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Aparência Inofensiva (1 ponto): você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Arma Especial (3 Pontos): Esta arma é uma arma de metal de chakra que absorve o chakra do usuário podendo deixar os ataques com essa arma cada vez mais fortes, combinando com o elemento de chakra do usuário aumentando seu dano e sua eficiência. Para cada 2 pontos de chakra usados na arma ela causa um dano adicional de 1d6, deve se pagar o custo toda vez que atacar usando sua propriedade especial, caso o usuário da arma não gaste seu chakra a arma causa seu dano normal. Esse tipo de arma é muito raro o mestre deve limitar os usuários deste aprimoramento.

Arremesso de Combate (1 ponto): seu Personagem é capaz de usar o peso de um oponente contra ele mesmo, recebendo +10% em qualquer Teste que envolva imobilização ou torções.

Ataque Desarmado Aprimorado:

(1 Ponto): Os ataques podem ser com punhos alternadamente ou mesmo com cotovelos, joelhos e pés. Este aprimoramento aumenta o dano natural do personagem. Ele causa dano de 1d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(2 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 1d10+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(3 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 2d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

Biblioteca de Jutsus (Custo: Variável) Explicado em sua história o personagem possui um pergaminho com um jutsu a sua escolha nas listas de jutsus do forum que ele recebeu de alguém. O pergaminho é único não pode ser copiado e se destruído personagem não terá como recupera-lo. Para cada ponto do aprimoramento conta-se 1 jutsu pro pergaminho. Custo: 1 ponto - 1 Jutsu Custo: 2 ponto - 2 Jutsus Custo: 3 ponto - 3 Jutsu

Cirurgia (1 ponto): seu Personagem é capaz de executar procedimentos cirúrgicos no intuito de curar ferimentos. O Personagem pode usar a perícia Primeiros Socorros para realizar a cirurgia sem penalidade.

Corpo Maleável (1 ponto): o corpo do seu Personagem é maleável, podendo dobrar-se em posições que seriam consideradas estranhas pela maioria das pessoas sem, contudo, sofrer danos por isso. O Personagem recebe um redutor de 1d6 pontos de dano para todos os ataques e danos que causem pontos por concussão (quedas, socos, golpes contundentes, etc.). Porém, devido à sua genética, o corpo maleável é fraco, não podendo possuir FR maior do que 12.

Chakra Ilimitado (5 pontos): O personagem possui uma quantidade de chakra bem maior que a media. Em questão de regras o personagem começa com o dobro de chakra atribuído, ou seja, (WILL + CON) x 2.

Detecção de Chakra (3 pontos): Esta habilidade permite que um personagem possa sentir o chakra de seus oponentes ou aliados. Pode sentir intensidade, direção e distância. O personagem não vê o chakra, apenas o sente como uma intuição, quanto maior a PER do personagem melhor e mais acurada é esta habilidade. Em geral Kunoichis (médicas ou não) possuem este tipo de habilidade.

Duro de Matar (1 ponto): seu Personagem é mais resistente que uma pessoa normal e consegue aguentar mais pancadas. Ele possui +3 Pontos de Vida e pode ir a até -8 antes de morrer (o normal é -5).

Estilo Especial (3 pontos): Personagem consegue controlar o chakra de forma tão perfeita que ele pode executar jutsus sem necessidade de fazer selamentos, nesse caso caso ele perca os braços, seja preso, ele pode executar os jutsus e podendo surpreender o adversário por não precisar executar o In dos jutsus. Em regras ele muda o atributo usado em ninjutsus (DEX) para INT ou WILL, as jogadas de ataque ainda seguem as mesmas regras, mas o atributo muda. Em regras além disso, personagem reduz tempo de execução de um jutsu de um turno completo, para 1 ação.

Especialista Elemental (2 pontos): Ninja se especializou em apenas um elemento de Jutsu. Em regras ele

Fúria Feminina (1 ponto): Quando a personagem é assediada ou atormentada por qualquer Personagem masculino, ela recebe um bônus de +6 em FR e +10 em todos os ataques contra aquele indivíduo específico.

Genialidade (3 pontos): Um ninja gênio, extremamente talentoso e com capacidades acima da media. Permitem aprender técnicas duas vezes mais fáceis e rápidas, as técnicas que aprende já começam em nível Quatro de Domínio, e permite exceder certos limites como os valores das perícias, atributos e técnicas limitadas pelo status ninja (gennin, chunnin, etc) até algumas regras envolvendo elementos de jutsus e restrições de clãs. È permitido apenas um personagem por equipe com esse aprimoramento

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contravenenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais.

Jutsu com uma mão (2 pontos): O personagem aprendeu a fazer selamentos usando apenas uma das mão. Não existe vantagem em relação à velocidade contra um oponente que não tenha este aprimoramento, mas é muito útil quando o personagem tem uma mão inutilizada, ou está amarrado.

Linhagem avançada (3 pontos): O personagem tem capacidades extraordinárias, possuindo técnicas e/ou habilidades extremamente poderosas e bem acima da media. Este aprimoramento pode ser comprado em conjunto com Pertencer a clã e quando o clã possui linhagem avançada (nem todos possuem) ou quando o personagem possui habilidades especiais nem sempre ligadas a clãs.

Mestre (2 pontos): seu Personagem ainda possui contato com a pessoa que lhe ensinou tudo o que sabe (ou parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre ninja ou um mago que o aceitou como aprendiz. Em caso de necessidade seu Personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações e ajuda. O ponto negativo é que de tempos em tempos, ELE é que pedirá que o seu personagem lhe faça um favor ou resolva alguma missão de menor importância. Se personagem for mago ele começar com 1 ritual a escolha que estiver disponível pelo Narrador.

Memória Expandida (2 pontos): sua memória é infalível e gigantesca. Pode lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Se personagem é capaz até de imitar alguma perícia que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito nada parecido antes. Se personagem for mago ele pode aprender a magia apenas vendo ela uma vez.

Noção de Combate (2 pontos): Seu personagem possui grande entendimento na arte de lutar e pode compreender os movimentos de um oponente. Ele se utiliza de sua observação para notar pequenos detalhes que o ajudam a evitar ataques (o oponente é destro ou canhoto, tem a perna mais fraca que a outra etc). O personagem precisa de 3 turnos de combate para compreender os movimentos do adversário com isso ele ganha +10% em taijutsu ou esquiva em combates corpo a corpo, também pode lutar sem penalidades por estar sem visão, audição ou tato contra o oponente que analisou. Também pode lutar contra múltiplos oponentes sem dividir sua perícia de defesa.

Pertencer a Clã (2 pontos): Você nasceu em um clã de ninjas, o personagem pode escolher qual clã ele quer ser com autorização do mestre, isso não só garante um ponto seguro, uma moradia, mas também uma identidade e muitas responsabilidades para com seu clã. A personagem também ganha habilidades únicas que seu clã e pode ter e jutsus exclusivos. Ver lista de jutsus de clã

Pontos Heroicos: Pontos Heroicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heroicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los. Personagem ganha valor de Pontos Heróicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heróicos só podem ser comprados na criação do Personagem.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heroico por nível.
2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heroicos por nível.
3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heroicos por nível.
4 pontos: Herói. 4 Pontos Heroicos por nível.

Resistência à Dor (2 pontos): o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantêm-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só desmaiará (morrer) quando chegarem a – 5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Sábio (1 ponto): existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com ideias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado. A perícia nunca irá subir acima de 90%.

Saque Rápido (2 ponto): Em geral sacar uma arma exige um movimento (ou dependendo da arma uma ação), com esse aprimoramento você pode sacar uma arma como uma ação livre. Um personagem que selecione este Aprimoramento pode usar armas de alcance na sua taxa normal de ataques (assim como um personagem com arco). Esse aprimoramento garante bônus de +3 na Iniciativa.

Saúde de Ferro (1 ponto): seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heroicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns. Seus testes de Constituição descem uma dificuldade.

Senso de Direção (1 ponto): seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais Š ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

Sentidos Aguçados (1 ponto para cada sentido): o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sono Leve (1 ponto): seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo (2 pontos): este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por aventura (definida pelo narrador), o jogador pode escolher um Teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

Terceiro Elemento (2 pontos): Personagem que possa usar elementos básicos de ninjutsu em geral tem apenas dois elementos, mas nesse caso ele possui um terceiro elemento, apesar de tudo ele ainda segue as regras de elemento principal, não podendo ter jutsus de nível 3 que não seja do seu elemento principal.

Trespassar (1 ponto): Sempre que o Personagem causa (em combate corpo-a-corpo) mais dano que o total de PVs de um inimigo, ele pode fazer um novo ataque contra o oponente que estiver imediatamente ao lado. O ataque é feito com a mesma arma e o mesmo teste de Perícias usado contra o oponente anterior e só pode ser feito uma vez por rodada.

Tiro Certeiro (1 ponto): Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância.

Vontade de Ferro (2 pontos): o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Aprimoramentos Negativos

Andrógino (-1 ponto): o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truculento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Cleptomaníaco (-2 pontos): seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra (-1 ponto cada): o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob quaisquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los, desafiar sempre a fera mais forte de um local) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Código do Ninja -1: Este codigo diz que o personagem deve cumprir a missão, qualquer que seja mesmo que custe sua vida, ele irá sacrificar a sua vida (ou a dos companheiros) para completar a missão se necessário.

Defeito de Ryoga (-1 ponto): o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Devoção (-1 Pontos): Sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Excesso de Confiança (-1 ponto): Você se enxerga mais forte, sábio e competente do que realmente é. Estará sempre se gabando de sua superioridade e procurando oportunidades para demonstrá-las a todos á sua volta. Sempre que você se envolver em uma situação onde suas habilidades não são capazes de resolver o problema, ou você estiver em desvantagem numérica, só vai abandonar a tarefa ou a luta se for bem-sucedido num teste de Força de Vontade e mesmo assim vai culpar algum fator externo pelas coisas não terem saído certo.

Incapacidade (-1 ponto): O personagem não consegue aprender e executar uma ou mais pericias como nijutsu, genjutsu, furtividade etc. Ele não poderá comprar as pericias e nunca usá-la por instinto quando a pericia é relacionada com um atributo.

Má Fama (-1 ponto): Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma "má pessoa" ou um elemento perigoso, estando sempre

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difícies e os Difícieis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha critica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha critica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria (-1 pontos): se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos.

Inimigo (-1 ponto): o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras. sob suspeita e descrença.

Marca do Predador (-1 ponto): os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

Megalomaníaco (-2 ponto): você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua "divindade" for posta à prova.

Sanguinário (-1 ponto): quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Pacifista Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só lutará se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

PERÍCIAS

Animais*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Anatomia (INT): entendimento das várias partes e sistemas do corpo do ser humano ou outros animais.

Armadilhas (PER):
É acapacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma.

Armas Brancas* (DEX/DEX)
Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas Brancas Longa distância* (DEX/0)
Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente. Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar. Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

Arremesso(DEX):
Perícia mais usada para arremessar coisas, armas, facas, kunais ou shurikens e bombas. É testada contra a perícia de Defesa do Inimigo ou perícia Esquiva.

Artes*
Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX) Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Joalheiro (Gemas), Armeiro (Armas)

Camuflagem (PER):
Permite ao Personagem esconder-se ou esconder pessoas em falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais. Um Teste de Perícia bem-sucedido esconde o Personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um Teste de Perícia Camuflagem vs. Perícia Procura.

Ciências* (INT)
Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teo- logia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Cirurgia* (DEX)

Capacidade de fazer cirurgias em outras pessoas e animais.

Disfarce (INT)

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Escutar (PER):
Através de um ouvido bem treinado, o Personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

Escudo (0/DEX):
O Personagem utiliza um escudo como defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra o ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate.

Esquiva (AGI):
Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema. Permite usar essa perícia para esquivar de golpes corpo a corpo ou longa distância como shurikens e kunais e até Jutsus sem levar nenhum dano.

Esportes*
Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Basquete(DEX), Caça (PER), Corrida(CON), Natação (AGI), Salto (AGI), Pesca (PER).

Etiqueta (CAR):
Esta Perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Falsificação (INT):
Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos.

Furtar (DEX):
É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga.

Furtividade (AGI):
A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao Personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

Genjutsu (INT): Técnicas de ilusão mental ou física podem ser desde simples imagens até complexas ilusões que podem se assemelhar a pesadelos. Os genjutsus de nível alto são extremamente poderosos e podem encerrar um combate de forma rápida caso o oponente não saiba como lidar com isso, a perícia é testada para ver se houve sucesso na execução do genjutsu.

Linhas (30): Esta pericia permite ao ninja utilizar-se de linhas não só de armadilhas, mas como apoio, escalada e até mesmo ataque. A estratégia mais comum é utilizar as linhas com kunais ou shurikens para prender o oponente, para isso ele deve ser bem sucedido no teste de arremesso da kunai e seguir as mesmas regras de imobilização ou chave de membro.

Manipulação*
Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábia (CAR), Liderança (WILL), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras(DEX):

É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

Manobras de Combate*
Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Aparar armas de Projétil (40): Esta perícia permite que o personagem apare armas arremessadas ou de projétil usando-se uma espada, lança, bastão, qualquer outra arma similar ou até mesmo as mãos (personagens de estilo de luta definido). Pode aparar flechas, adagas de arremesso.

Lutar com duas Armas (25): Personagem consegue usar duas armas, desde que elas sejam do mesmo tipo e uma seja menor que a outra (exemplo, espada longa e espada curta, espada curta e adaga etc). Se combinado com o Aprimoramento Ambidestria, pode se usar armas maiores de uma mão (exemplo duas espadas longass), mas nunca armas de duas mãos (exemplo duas montantes ou nodachis).

Lutar as Cegas (20): Personagem consegue lutar cego ou na escuridão total sem penalidades, vale apenas para combate corpo a corpo e físico (armas ou briga).

Imobilização (20): Personagem usa seu próprio corpo ou alguma técnica de luta própria para imobilizar o oponente. Personagem anuncia o ataque para imobilizar (quando é possível), faz ataque normal, se tiver sucesso não causa dano, mas imobiliza o inimigo. Inimigo no seu turno pode fazer teste de Força x Força do personagem, se tiver sucesso ele escapa (perde sua ação pra isso), fracasso ele continua preso e perde a ação (essa é a manobra básica para tentar escapar).

Chave de Membro (20): segue as mesmas regras de imobilização, mas prende um membro do inimigo, como segurar um braço etc.

Quebramento (+10): Complemento para Chave de Membro, nesse caso personagem pode tentar quebrar os ossos do oponente (membro preso), com um teste de Força VS Constituição do alvo.

Projeção (25): O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe, só pode ser usado para combates corpo a corpo (Briga ou Artes Marciais), exige teste de ataque bem sucedido E um teste de Força X Força do alvo (se qualquer um falhar o ataque é anulado). O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde o seu movimento no seu próximo turno.

Ricochete (25): Usado para personagens que tem ataques de longa distâncias arco e flecha, arremesso etc. Personagem faz o ataque ricochetear em alguma coisa (parede, piso, etc) tentando pegar oponente despercebido. Personagem declara o ataque dessa forma, fazendo a Esquiva do oponente se tornar difícil (ou defesa dependendo do que acontece). Pórem ao fazer isso o dano do ataque se reduz a metade.

Montaria (AGI)

O Personagem sabe montar um animal (em geral, cavalos). Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes ou camelos. Quanto mais exótica a montaria, maior tem que ser o valor da perícia para monta-la.

Navegação (INT):
Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se esta em alto mar. Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

Ninjutsu (DEX): Técnicas ninja podem ser usadas para ataque, defesa, subterfúgio ou suporte. Em geral um ninja consegue realizar ninjutsus de acordo com o elemento de seu chakra. Ninjas de níveis elevados podem aprender dois elementos de ninjutsu. Existe também o ninjutsu medico usado para curar ao invés de matar, a perícia é testada para ver se houve sucesso na execução do ninjutsu.

Pesquisa/ Investigação (PER)
Esta Perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Primeiros Socorros (INT)

O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícias permite restaurar 1d4 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento. Observação: Um Teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Procura(PER)

Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

Rastreio(PER)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

Selos (30): Permite ao ninja criar selos explosivos, bombas de luz, ou em niveis altos até mesmo barreiras. Permite também guardar armas e objetos (marionetes, por exemplo) em selos usando seu chakra. Para construir notas explosivas o ninja deve gastar 2 pontos de chakra escrever a inscrição no papel. Para guardar objetos ou armas em selos deve-se gastar 2 pontos de chakra para guardá-lo e mais dois pontos de chakra para retira-los. Um selo ocupa um objeto pequeno, os pergaminhos podem caber mais de um objeto (a decisão do Narrador) e pergaminhos maiores (como as usadas pela Tenten no Shipudden) podem guardar armas suficientes para um batalhão.

Sobrevivência(PER)

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Taijutsu (AGI): Técnicas de combate corpo a corpo, podem ser simples golpes e manobras de defesa até movimentos que utilizam o chakra do ninja para aumentar sua força e velocidade. Essa perícia é testada seguindo as regras de combate corpo a corpo, ou seja, testada contra a esquiva ou taijutsu do oponente, a única diferença é que não existem valores separados de ataque e defesa, existe apenas um valor para ambos. Com essa perícia também pode se defender armas como espadas e kunais

Venefício (INT)
Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada. É preciso fazer um teste de Venefício por dose do veneno. Venenos podem ser aplicados às armas, mas só terão efeito no primeiro ataque, se causarem algum dano (para venenos sanguíneos) ou acertarem de alguma forma a pele da vítima (para venenos de contato). Três ataques mal sucedidos com a arma também acabam com o veneno. Obter uma falha crítica num teste de Venefício quer dizer que o próprio personagem acaba se envenenando. Fabricar veneno depende do material disponível que pode ser proibido de vender ou raro de encontrar.

Equipamentos

Aqui uma lista de equipamentos e armas para ninjas.

Item	Dano	Pontos de Peso
Katana	2d6	3
Kunai	1d4	1
Ninja-to	1d6	2
Shuriken	2	1
Kage Shuriken	1d10	3
Linha de 5 Metros	-	2
3 Selos (notas papel)	1d10	1
Ração para Viagem	-	1
Bomba de Luz ou Fumaça	-	1
Estojo Cirurgia	-	2
Estojo Primeiros Socorros	-	1
Colete Ninja	IP 2 Cinético	-
Pílula de Comida (caixa com 3)	-	1
Pergaminho	-	1
Pergaminho Gigante	-	4

Pílulas de Comida: Pílulas muito caras e restritas a ninjas de alto nível, missões especiais ou clãs específicos. Esta pílula permite a seu usuário recuperar todo seu chakra e evitar efeitos de fadiga durante algum ato físico extremo (como um combate, corrida, etc...). Um dia depois de comer a pílula, o usuário fica com -2 em seus atributos físicos durante uma quantidade de tempo igual a (20 – CON) horas. Isso acontece porque as substancias da pílula forçam o corpo do usuário aos limites de seu desempenho físico e quando o efeito passa as vantagens da pílula passam deixando o corpo no estado natural relacionado ao esforço que foi usado. Personagens de CON 20 ou mais podem não sofrer os efeitos colaterais a menos que tomem mais de uma pílula num período de um dia.

Selos explosivos (notas, explosivos, papel bomba etc.): Muito usado em Naruto, esse selo causa 1d10 de dano por explosão, leva dois turnos para explodir ou pode explodir no impacto usando com kunais, ou o criador do selo explosivo (necessita perícia Selos) pode gastar 2 pontos de chakra para fazê-lo explodir quando quiser, mas deve estar ao alcance visual do personagem para funcionar.

Bombas de Fumaça: geram fumaça em uma área de 10 metros de raio (a partir da explosão) durante 3 rodadas. Dentro da fumaça personagem não consegue ver normalmente, ficando em posição desvantajosa, então seus testes se tornam difíceis contra oponente que não consegue ver na fumaça.

Bombas de Luz: gera luz muito forte que atordoa o oponente. Em regras quando lançada cada oponente precisa fazer teste de Constituição para resistir a ofuscação. Se passar no teste ele pode cobrir rosto para evitar a luz. Essa estratégia só funciona se o oponente não souber que a bomba está vindo, quando usada mais de uma vez se torna previsível. Porém é sempre bom para que oponente tire contato visual do personagem e permitindo que ele fuja ou entre em Furtividade.

Shurikens: podem ser lançada mais de uma em um turno já que podem se segurar entre os dedos. Em regras um personagem pode lançar uma quantidade de Shurikens em um ataque igual ao bônus da sua Destreza + 1. Ou seja, um personagem como Destreza 17 9bônus 2), pode lançar 3 Shurikens de uma vez. É feito apenas um teste e dano dos shurikens é acumulado (lançando 3 shurikens o dano é 6, 2+2+2).

Pergaminhos

Muito usado para guardar itens e mais armas, eles ajudam no espaço para carregar objetos para um ninja.

Pergaminho: Pode conter vários equipamentos normais (shurikens, kunais bombas etc). Cada pergaminho tem Pontos de Peso 5 em espaço. Retirar objetos de um pergaminho custa 2 pontos de chakra, colocar objetos em um Pergaminho exige 2 pontos de Chakra. Somente alguém com a Perícia Selos pode criar esses pergaminhos e colocar e tirar objetos dele.

Pergaminho Gigante: Segue as mesmas regras do Pergaminho, mas sendo tão grande ele tem capacidade maior de espaço. Tais pergaminhos tem 20 Pontos de Peso em espaço.

Pontos de Peso

São número para controlar quantidade de equipamentos que um personagem consegue carregar, ele depende do valor da Força do personagem. então alguém com Força 15, tem 15 pontos de peso. Cada equipamento ou arma tem um valor de ponto de peso diferente. então o personagem NÃO pode carregar mais que o seus pontos de peso.

Domínio das Técnicas

Quando se aprende uma técnica, ela precisa ser treinada e aperfeiçoada para que sua execução saia sem falhas e com o mínimo de esforço possível. Em Naruto isso implica na dificuldade do teste da técnica e em seu custo de Chackra. Toda vez que um ninja aprende uma técnica ele adquire domínio um nela, então para subir o domínio ele deve treinar por um tempo (converse com Narrador e entre em acordo). Quando tiver tempo suficiente e passado nos testes adequados, ele domina o jutsu totalmente.Dominar o Jutsu permite executar a técnica com mais facilidade e reduzir custo de Chakra. Somente Ninjutsus e Genjutsus tem domínio, Taijutsus não tem domínio.

Domínio de Jutsus

Domínio	Custo de Chakra	Tempo de Execução
1 (Amador)	Custo base do Jutsu + 4	1 Turno Completo
2 (Experiente)	Custo Base do Jutsu	1 Turno Completo
3 (Mestre)	Custo Base - 4 (mínimo 1 de custo)	1 Ação

Tabela de Avanço de Nível

Abaixo a tabela de avanço de nível para Chakra em Naruto, no mais, avanço de Nível segue as mesmas regras de Daemon em relação a XP, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Vida e Pontos de Perícia.

Nível	Pontos de Chakra
1	-
2	+1
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2
7	+2
8	+3
9	+3
10	+3
11	+4
12	+4
13	+4
14	+5
15	+5

Fraqueza de Elementos

Certos elementos são mais fortes ou mais fracos contra outros, nesse caso quando há disputa de danos o elemento mais forte tem seu dano aumentado em 50%. Os elementos seguem essa regra

Fogo > Vento > Raio > Terra > Água > Fogo

Exemplo:

Personagem A ataca com jutsu de fogo e causa 10 de dano, Personagem B contra ataca com jutsu de água e causa 8 de dano. Como água vence de fogo (8 + 4 = 12, 12-10=2) Personagem A perde e leva 2 pontos de dano.

Vila da Folha Oculta

Abaixo estão registrados os clãs de Konoha e suas respectivas habilidades e técnicas (Hijutsus). Em Konoha as técnicas mais usadas são o do elemento fogo e em segundo lugar o elemento terra. (Todos os Ninjutsu e Genjutsus pertencentes a Clãs de Konoha têm Domínio sem exceção).

Clã Aburame

Este clã usa seus corpos como hospedagem para insetos especiais que eles usam nas batalhas. Sendo membro deste clã garante a primeira técnica da lista. O ninja também ganha +20% na perícia entomologia (estudo de insetos)

Kikai Chuu no Jutsu:

Descrição: Os membros deste clã usam seus corpos para hospedar insetos que o usam em batalha, em termos de regras pra cada ponto de chakra que um personagem tem ele tem cinco insetos dentro do seu corpo reduzindo seu valor de chakra pela metade. Atacar com os insetos é um ataque automático que pode ser evitado por um teste de agilidade ou Esquiva fácil (o que for maior), caso seja atingido o oponente perde um valor de chakra e pontos de vida igual à quantidade de insetos que foi atingido dividido por cinco, então se ele for atingido por 30 insetos, perderá 6 pontos de vida ou 6 pontos de chakra. Os insetos estão sob total controle do hospedeiro que precisa apenas do pensamento pra ativá-lo. È necessário mínimo de 30 insetos para que gerar um ataque. Então jogador pode a cada turno gerar uma nuvem individual de 30 insetos que ataca independente (assim aumentando seu número de ataques por turno).

Custo: Metade do Chakra Total.

Kikai Bushin no Jutsu:

Descrição: Clone de insetos, está técnica gasta um numero de insetos para cada clone e cinco pontos de chakra cada clone, este jutsu exige teste de ninjutsu normalmente. O Bunshin pode atacar como se fosse o personagem (tem mesmos atributos físicos), mas pode desfazer em insetos para atacar. Para cada bushin é necessário 30 insetos.

Custo: 5 pontos de chakra e 30 Insetos por clone

Senro (Rastreamento)

Descrição: Com esse jutsu, você poderá rastrear seus aliados ou até seus inimigos. A única coisa que você deve fazer é implantar um inseto fêmea no sujeito e deixar que o macho a rastreie pelo cheiro expelido por ela, sendo que apenas os machos da mesma espécie conseguem fazer. A distância máxima são Inteligência do personagem em quilômetros, após isso o macho não consegue mais rastreá-la.

Pertencer ao Clã + Linhagem Avançada: Ninjas do clã Aburame com essa capacidade nascem com nano insetos na sua pele. Quando entram em contato com a pele de outras pessoas eles se espalham comendo a carne e liberando toxinas que literalmente eliminam a pele e partes do corpo do indivíduo. O Personagem não pode tocar sua pele na pele de outras pessoas se não os insetos se espalham e somente ele pode para-los ou retira-los. Caso isso aconteça em uma parte do corpo especifica do alvo, o oponente deve ser bem sucedido em um teste de Constituição, caso contrario ele perderá o membro tocado (braço, perna, etc), caso tenha sucesso em tocar o oponente, ele sofre 1d6 pontos de dano por turno (sem direito a redução por IP). O Personagem pode parar os danos simplesmente tocando e tirando os insetos da pele do oponente (ordenando mentalmente). Quando um personagem chega a -5 de vida através desses insetos ele é completamente consumido por eles, sobrando apenas restos do indivíduo. O Personagem portador dessa técnica não pode mandar os insetos pelo ar, apenas pelo toque e muitas vezes ele não tem controle de quem ele pode ou não atacar. O Personagem ainda perde metade do chakra para abastecer os insetos. Esses insetos não consomem chakra do oponente.

Clã Inuzuka

Este membro ganha um companheiro animal e a primeira técnica da lista, este animal é um canino. O animal deve evoluir da mesma forma que o usuário para conseguir técnicas novas e aumente de nível. Permite aos membros do clã comprar os aprimoramentos audição ou olfato aguçados sem gasto de chakra. Eles ganham automaticamente o aprimoramento familiar. O cão ou lobo é feito com 70 pontos de atributo e 30 pontos de Perícia. Cada vez que perosnagem sobe de Nível o Cão ganha 5 Pontos de Atributo e 20 Pontos de Perícia. Para ser desse clã o jogador precisa comprar aprimoramento Pertencer ao Clã.

Shikyaku no Jutsu:

Descrição: Ninjutsu que tansforma o usuário numa besta humana aumentando sua velocidade e força, este jutsu aumenta em +6 a FR e AGI do usuário.

Custo: 10 pontos de chakra.

Duração: Estendida (Constituição em turnos)

Juujin Bunshin

Descrição: Ninjutsu que transforma seu companheiro animal numa copia exata do personagem, o companheiro animal possui os mesmos valores físicos do personagem, apenas os valores mentais permanecem o mesmo do animal.

Custo: 8 pontos de chakra.

Duração: Estendida (Constituição em turnos)

Soutourou

Descrição: Ninjutsu que transforma o personagem e o companheiro animal num enorme lobo gigante de duas cabeças. Seus Atributos físicos ficam sendo 30 e seus pontos de Vida 30. Permite usar apenas ataques físicos. O personagem pode usar chakra do companheiro cachorro para executar essa técnica (compartilhando o gasto), quando a transformação se desfaz eles voltam com a mesma quantidade de pontos de vida que tinham antes de fazer a transformação.

Custo: 30 pontos de chakra.

Duração: Estendida (Constituição / 2 turnos)

Gatsuga

Descrição: Taijutsu. Técnica de ataque do clã Inuzuka ele dobra o dano do ataque físico normal.

Custo: 6 pontos de chakra.

Duração: instantânea

Garouga

Descrição: Técnica semelhante ao gatsuuga, mas exige à transformação de Soutourou primeiro, o ataque é semelhante, porém pode ser prolongado

Custo: 8 pontos de chakra por turno

Duração: Estendida

Clã Akimichi

Este clã utiliza seu peso para adquirir vantagem em combate, possui tecnicas de aumento de tamanho. São especialistas na produção de pílulas de soldado. Para ser desse clã o jogador precisa comprar aprimoramento Pertencer ao Clã.

Baika no jutsu:

Descrição: Aumenta o tamanho do corpo dependendo do nível de domínio do jutsu, exige custo constante de chakra (por turno). Ninjutsu. De acordo com a tabela Cada Nível é considerado uma técnica separada. Pontos de Vida aumentam nessa forma, mas quando acaba ele perde pontos de vida extra.

Nível	Custo de Chakra	Bônus de Força e Constituição	IP	Tamanho
1	3	+3	0	Parcial
2	5	+6	3	3 Metros
3	9	+12	5	12 metros

Bunbun Baika no jutsu

Descrição: Ninjutsu que aumenta uma parte especifica do corpo por um turno, não há necessidade de selamentos, aumentando a Força em +6 naquele instante.

Custo: 6 pontos de chakra.

Duração: Intantânea.

Chou Baika no jutsu

Descrição: Versão aprimorada, porém mais rápida do baika no jutsu aumentando o tamanho para 16 metros, ele ganha Força +12, Constituição +12, IP 3 por um tempo curto. Nessa forma ele não aumenta seus Pontos de Vida.

Custo: 18 pontos de chakra.

Duração: 3 turnos.

Choukaihou

Descrição: Taijutsu poderosíssimo do clã Akimichi, depois de usar as três pílulas de aumento de força ele pode concentrar todo chakra em único golpe, para todos os pontos de chakra que gastar o personagem soma mais um ponto no dano final, sem limites.

Custo: 1 Ponto de Chakra para cada 1 Ponto de Dano extra.

Pilulas Akimichi

Para serem feitas 3 delas é necessário uma quantidade tempo para faze-las, determinada pelo mestre. Exige a perícia Química, Herbalismo ou Botânica. Cada uma tem um efeito especial melhorando chakra e aprimorando as habilidades do usuário. Os aumentos em Atributos não são acumulativos.

Pílula Verde: Aumenta +3 em todos os Atributos físicos e recupera o chakra. Sem efeitos colaterais.

Pílula Vermelha: Aumenta em +6 todos os atributos físicos e recupera todo o chakra. Permite lutar sem cansaço ou esgotamento durante CON-10 turnos (CON original).

Pílula Verde: Aumenta em +9 todos os atributos físicos e recupera todo o chakra. Porem tem um efeito colateral terrível. Comendo essa pilula o personagem tem apenas dois turnos de ações depois cai desmaiado e tem poucas chances de vida. Personagens faz um teste de sorte (CAR) emm caso de falha o personagem tem morte instantânea.

SOMENTE OS AKIMICHIS PODEM USAR TAIS PILULAS QUALQUER PERSONAGEM NÃO PERTENCENTE AO CLÃ AKIMICHI QUE USE ESSA PILULAS PODE ENTRAR EM COMA OU MORRER.

Clã Nara

Este clã se usa técnicas que utilizam as sombras, personagens gennins deste clã recebem a primeira técnica da lista e recebem 20 % na pericia de criação de cervos. Para ser desse clã o jogador precisa comprar aprimoramento Pertencer ao Clã.

Kage mane no jutsu:

Descrição: Jutsu onde a sombra do personagem cresce e toca o oponente, o oponente faz os mesmos movimentos que o personagem. O ataque é lento e pode ser evitado por testes de Esquiva ou Agilidade fácil, caso o ataque não seja conhecido o oponente tem direito ao teste de Percepção, se tiver sucesso ele nota a sombra e pode se esquivar, se falhar, ele é pego automaticamente.

Custo: 5 Pontos de Chakra / turno / alvo.

Duração: Estendida.

Kage Kubi Shibari no Jutsu

Descrição: Jutsu usado depois que o alvo foi paralisado, as sombras enforcam os oponentes. Não há testes de resistência o alvo começa sofrer 1d4 pontos de dano por turno. O usuário pode quebrar o pescoço do oponente com um teste de Força contra a Constituição do oponente usando a Força de Vontade no lugar da Força. Ninjutsu.

Custo: 5 Pontos de Chakra / turno / alvo.

Duração: Estendida.

Kage Nui

Descrição: O ninja cria sombras pontiagudas e as usa para atacar seus oponentes, ele pode atacar um oponente com mais de uma lança.

Custo: 5 Pontos de Chakra / lança.

Duração: Instantânea.

Dano: 1d6 por lança.

Kageyose

Descrição: Este jutsu é combinado com o Kage Mane no Jutsu, o usuário consegue usar a sombra para pegar ou tocar algum objeto ao alcance médio. Normalmente usado em combinações onde o ninja prende o oponente com o Kage Mane no Jutsu e utiliza o Kageyose para pegar bombas objetos entre outras coisas. Porém o Kageyose não pode ser usado para atacar diretamente o oponente (com ataques), mas pode pegar objetos usados para o ataque.

Custo: 5 Pontos de Chakra / lança.

Duração: Estendida.

Clã Hyuuga

Pertencer ao Clã: Família Secundária tem direito ao Byakugan e ao Jyuuken e não poderá aprender mais nenhuma técnica alem disso.

Pertencer ao Clã + Linhagem Avançada: Família Primária tem direito a aprender todas as técnicas dos Hyuuga

Byakugan

Descrição: Doujutsu poderoso que permite alem de enxergar o chakra em sua forma energética permite também enxergar em longas distâncias, visão de raio X e visão 360 graus. Personagem ganha +6 em PER enquanto estiver usando o Byakugan. Não exige custo para ativar o Byakugan, mas exige um turno de concentração..

Custo: 1 Pontos de Chakra / turno após a duração

Duração: Constituição em turnos.

Jyuuken

Descrição: Habilidade dos Hyuuga de usar o chakra e acertas os órgãos internos do oponente, custa 1 ponto de chakra por turno e causa 2 pontos adicionais de dano que não podem ser prevenidos ou absorvidos por IP, caso alguém seja levado a 0 pontos de vida deste jeito deve fazer um teste de Constituição, se falhar morrerá. Taijutsu.

Custo: 1 Pontos de Chakra por uso

Dano: Dano Físico normal + 2

Hakke Shou

Descrição: Segue a mesma regra do Jyuuken, é usada a longa distancia e a regra de morte não é valida. Taijutsu

Custo: 1 Ponto de Chakra por uso.

Dano: 1d6.

Hakke Hasengenki

Descrição: Como o jiyuuken, mas um único golpe mais devastador, custa 3 pontos de chakra e pode causar um dano adicional de +1d6, segue a mesma regra de morte do jyuuken.

Custo: 3 Pontos de Chakra

Dano: Dano Físico normal + 1d6

Hakke Rokujyuu Yonshou

Descrição: Técnica onde o oponente atinge 64 ataques nos 64 tenketsus de chakra do oponente. O alvo além de levar dano perde todos seus pontos de chakra. Taijutsu.

Custo: 6 Pontos de Chakra

Dano: Dano Físico normal + 6

Hakke Hyakunijuuhasshou

Descrição: Tecnica mais poderosa que o Hakke comum, além de eliminar os pontos de chakra do oponente causa um dano muito maior. Taijutsu

Custo: 9 Pontos de Chakra

Dano: Dano Físico normal + 10

Clã Hyuuga (Continuação)

Hakke Shou Kaiten

Descrição: Técnica de Taijutsu de defesa para impedir ataques com a força centrípeta do chakra, Impede ataques em 360 graus com IP 20, também causa aos oponentes próximos dano de 1d6. Taijutsu.

Custo: 6 Pontos de Chakra

Dano: 1d6

Hakke Shou Kaiten

Descrição: Ninja concentra chakra em seus braços na forma de cabeças de leão, e ataca o oponente com isso, o ataque é muito mais forte que os normais do Jyuken e é capaz de tontear o oponente por alguns instantes (um turno) caso ele falhe em um teste de Constituição.

Custo: 7 Pontos de Chakra / turno

Dano: Dano Físico normal + 3d6

Clã Yamanaka

Este clã possui técnicas que controlam a mente e o corpo de seus oponentes, também tem conhecimentos de flores e suas funções (como medicinais e até como armas). Personagens desse clã recebe também 20% em Botanica. Para ser um Yamanaka o jogador precisa comprar o Aprimoramento Pertencer ao Clã.

Nimpou Shintenshin no jutsu

Descrição: Técnica usada para infiltração e subterfúgio. Permite o personagem trocar de mentes com o alvo, por um curto período de tempo. A técnica quando usada em segredo ou por ataques furtivos tem sucesso automático (em geral), caso o alvo esteja ciente da técnica exige uma disputa de Força de Vontade, caso o alvo ganhe a técnica falha. Está técnica permite o personagem ficar um numero de turnos com a mente trocada igual a WILL. A técnica também pode ser esquivada se o alvo estiver ciente com um sucesso em um teste fácil de Agilidade ou Esquiva. O corpo do personagem fica inconsciente e vulnerável, qualquer coisa que aconteça com o corpo dominado do alvo acontece com o personagem. Ninjutsu.

Custo: 6 Pontos de Chakra.

Duração: Força de Vontade / 2 em turnos.

Nimpou Shinranshin no jutsu

Descrição: Permite o personagem tomar controle do corpo do oponente sem ficar inconsciente, em outras palavras o alvo vira uma marionete do personagem e a consciência do alvo continua, mas ele não tem controle do seu corpo. Ninjutsu, Não se pode esquivar ou evitar o ataque, apenas resistir em uma disputa de Força de Vontade contra o usuário. Porém a técnica tem uma área de efeito igual a Força de Vontade do usuário em metros. Além desse alcance a técnica não funciona. Ninjutsu.

Custo: 8 Pontos de Chakra por uso

Leitura de Mentes

Descrição: Yamanakas conseguem ler a mente de pessoas. Contanto que tenham contato físico e se concentrem. A leitura exige disputa de Força de Vontade entre o usuário do jutsu e o alvo. Não há gasto de chakra. Oponentes inconscientes tem falha automática no teste de Força de Vontade.

Shinten Bunshin no Jutsu

Descrição: Semelhante ao Shintenshin no jutsu, mas personagem pode transferir sua mente para mais de um alvo podendo controlar os corpos de mais de uma pessoa e diferente do Shintenshin esta técnica pode viajar em curva significa que um teste de esquiva desta técnica é normal. Personagem segue as mesmas regras do Shintenshin, mas pode controlar um numero de pessoas iguais ao seu Bônus de Inteligência.

Clã Uchiha

Este clã considerado uns dos melhores, eles tem uma habilidade inata o Sharingan. Este poder permite perceber o tipo de jutsu e copiá-lo Pode se perceber também o fluxo de chakra nos oponentes. O sharingan pode se manifestar mais rápido ou mais devagar de acordo com o ninja. O mestre fica encarregado de decidir quando um personagem desenvolverá o sharingan ou quando ele poderá evoluir o nível do sharingan. De acordo com a lenda os Uchihas são descendentes de um dos filhos do Eremita dos Seis Caminhos (primeiro portador do Rinnegan) e receberam dele seus olhos, chakra e energia espiritual.

Pertencer ao Clã: Poderão ter as técnicas abaixo, menos Mangekyou Sharingan

Sharingan:

Descrição geral: Permitem copiar jutsus, movimentos e perícias em geral, como também ver chakra e diferenciar os jutsus de um oponente entre os três básicos: genjutsu, ninjutsu e taijutsu.

Custo: 1 ponto de Chakra (Após duração descrita abaixo).

Duração: Constituição em turnos

Sharingan 2 Soma:

Descrição geral: Permite o personagem fazer um teste de PER contra a DEX do alvo, pra poder copiar o jutsu, que é automaticamente aprendido, ganhando já Domínio 1 no Jutsu.

Custo: 1 ponto de Chakra (Após duração descrita abaixo).

Duração: Constituição em turnos.

Sharingan 3 Soma:

Descrição geral: O Mesmo que o anterior, mas com 30% de bônus, também permite usar o jutsu imediatamente, até como contra ataque (começa com Domínio 2). Ele ainda recebe +30% nos teste de Ninjutsu, Genjutsu, Esquiva, Erremesso e Taijutsu ou +3 em atributos quando essa perícia e atributos são usados em **contra ataques ou defesas**, esse bônus não é adicionado em caso de ataques diretos. O Sharingan necessita de um turno para ativar, permite também copiar ou aprender perícias novas ou usar perícias que o personagem não conheça como aprimoramento Memória Expandida.

Custo: 1 ponto de Chakra (Após duração descrita abaixo).

Duração: Constituição em turno

Pertencer ao Clã + Linhagem Avançada: Podem despertar este Mangekyou Sharingan.

Mangekyou Sharingan

Descrição: Um dos doujutsus mais fortes existentes segue abaixo a regra de duas técnicas conhecidas deste doujutsu

Tsukyomi

Descrição: Um genjutsu poderoso, que pode acabar com a mente de uma alvo, basta a pessoa olhar para o personagem. Se o alvo não tiver um sharingan, ele não tem teste de resistência, caso possua poderá fazer uma disputa de Força de Vontade pra superar o genjutsu. Depois do genjutsu funcionar o alvo pode fazer um teste de Força de Vontade se falhar ele entra em coma, se tiver sucesso ele apenas fica incapacitade ou desmaia por algum tempo. Genjutsu

Custo: 20 Pontos de Chakra.

Amaterasu

Descrição: Através dos olhos o personagem pode atingir os alvos com uma chama negra que causa 6d6 de dano que queima e não pode ser apagada por meios normais. O ataque pega uma área circular com raio de PER x 1m. Para evitar o ataque o oponente pode fazer um teste de Esquiva ou Agidade contra a Percepção do Uchiha.

Custo: 20 Pontos de Chakra.

Dano: 6d6 de dano, depois mais 6 de dano por turno (queimando)

Clã Uchiha (Continuação)

Susano

Descrição: Quando um Uchiha consegue usar no mesmo dia o Tsukyomi e o Amaterasu a ultima técnica do Mangekyou Sharingan é ativada, o Susano. Uma forma espectral surge em volta do usuário do mangekyou. Apesar de várias versões, fiz aqui uma versão geral e cada uma pode ser personalizada pelo jogador com permissão do Narrador. A forma espectral tem atributos como FR, AGI, DEX igual a Força de Vontade do Uchiha + 5. Ela pode pegar objetos e causar dano através da força normalmente (dano físico dela igual a 6) ou Espada ou Flecha (dano de 6d6 sem bônus de Força). A forma espectral usa as perícias de combate do usuário para testes numa batalha. Dano é considerado espectral e ignora qualquer IP físico do alvo. A Forma espectral também protege seu usuário contra qualquer tipo de ataque direto com IP 30, qualquer ataque que ultrapasse esse IP causa dano direto ao personagem. Nesse estado personagem não pode usar nenhum outro tipo de jutsu a não ser os do mangekyou, porém ele pode invocar essa forma espectral durante o dia que executou Amaterasu e Tsukyomi livremente. Susano tem uma consequência, proteger o usuário consome sua vida (ao invés de chakra). toda vez que for atingido e a (IP 30) o salvar, ele perde 1 Ponto de Vida que não pode ser recuperado normalmente.

Custo: 1 Ponto de Vida por uso.

Versão do Itachi

Descrição: Itachi tinha acoplado ao seu Susano-o dois itens poderosos que vamos descrever agora.

Espelho de Yata: Protege contra qualquer ataque direto de qualquer valor de dano não importa se o usuário esteja ciente do ataque ou não. Porem tem um custo alto, para cada ataque bloqueado o oponente perde três pontos de vida que não podem ser recuperados. Só podem ser recuperados quando a técnica for desativada e o usuário do mangekyou sair do combate.

Espada de Totsuka: Espada capaz de cortar qualquer coisa e quando atingi um oponente, ele é preso em um genjutsu eterno. Não há métodos de escapar, uma vez atingido o personagem estará preso. Os Ataques usam as pericias de combate normal do usuário do mangekyou, porem a espada é controlada pela forma espectral e não há necessidade de se mover para atacar. A única forma de evitar de ser preso no genjutsu é não ser atingido pela espada.

Izanagi

Descrição: Está técnica não é do Mangekyou e os Uchihas a proibiram devido a sua desvantagem em uso. Concentrando-se em uma situação personagem pode NEGAR um determinado evento, exemplo: Pode escapar da morte mesmo sendo atingido para isso como se o evento não tivesse ocorrido. È um dos mais poderosos genjutsus, transformando ilusão em realidade. Ele só pode afetar eventos na qual personagem usuário da Izanagi esteja envolvido. Depois de usado um dos olhos do uchiha se fecham para sempre e não tem retorno. Ou seja, um Uchiha que aprende essa técnica consegue usar Izanagi duas vezes na vida.

Custo: 10 de Chakra e cegueira permanente em um dos olhos.

Izanami

Descrição: Semelhante a Izanagi é um genjutsu que altera a realidade, mas afeta o oponente ao invés do usuário. ele fica preso em um looping infinito onde não consegue sair (teste difícil de Força de Vontade contra a Força de Vontade do usuário do jutsu para escapar). Precisa seguir certos requisitos para funcionar, os eventos e situações precisam de alinhar perfeitamente para usar Izanami. Exatamente como o Izanagi, uma vez usado o o jutsu cega um dos olhos do usuário.

Custo: 10 de Chakra e cegueira permanente em um dos olhos.

Clã Senju

Junto com os Uchiha eram considerados o clã mais poderoso do mundo e juntamente com o Uchihas criaram a Vila de Konoha. A especialidade deste clã são técnicas do elemento terra e água. As figuras mais famosas deste clã são o Primeiro e Segundo Hokage. Hashiramu (Primeiro Hokage) era o único no mundo com a habilidade de controlar as Bijus e usar técnicas do Elemento Madeira (Mokuton) a combinação dos elementos Água e Terra. E o segundo Hokage cuja especialização era as técnicas de água e era capaz de executá-las mesmo sem a presença de água, Segundo Hokage era capaz de gerar água através de seu próprio chakra. Abaixo segue as linhagens avançadas para caso algum jogador queira jogar usando as habilidades destes Hokages. O Mestre deve exigir uma excelente estória para justificar este poder. Os Senju são descendentes do filho do Eremita dos Seis Caminhos (primeiro portador do rinnegan) e de acordo com a lenda os senju herdaram sua força de vida e energia física. Senjus podem ter qualquer elemento (caso não peguem uma linhagem avançada).

Pertencer ao Clã: Senjus recuperam 2 pontos de vida por dia, possuem 5 pontos de chakra a mais que o normal, são imunes a venenos e doenças naturais. Ele ganham 10% automático nas perícias Taijutsu, Ninjutsu e Genjutsu, fora isso podem ter qualquer elemento, mas não possuem a linhagem avançada única do clã.

Pertencer ao Clã + Linhagem Avançada: O personagem ganha a habilidade de usar técnicas do elemento madeira, não só isso pode usar também técnicas dos elementos que compõe o elemento madeira (água e terra), como se ambos fossem seus elementos principais, ou seja pode adquirir técnicas de nível máximo em ambas.

Abaixo segue algumas técnicas usando elemento Madeira. (Todas elas têm domínio)

Mokuton Bunshin no jutsu: Cria um clone feito de Madeira que pode lutar e executar ações (menos jutsus).

Nível: 1.

Custo: 1 ponto de chakra / Clone.

Duração: Estendida.

Mokuton Moku Shouheki no Jutsu: Cria uma barreira feita de Madeira protegendo seu usuário e outras pessoas de ataques maciços. Quanto maior o chakra usado mais forte a barreira será, porem é impossível atacar com a barreira ativa, pois ela bloqueia a visão do usuário.

Nível: 2.

Custo: 6 ponto de chakra / 1d6 (Máximo 5d6).

Duração: Estendida.

Alvos: 1-3.

Mokuton Shichuurou no jutsu: Prende um oponente dentro de uma prisão feita de madeira, o oponente fica preso e não tem visão do exterior da prisão. È extremamente difícil de escapar devido a sua maneira de prender o oponente quase que de surpresa, para aqueles que nunca viram a técnica ou desconhecem sua execução precisam passar por um teste difícil de Percepção para ganharem o direito de fazer um teste de Esquiva e evitar ser preso. Se alvo falhar no teste de Percepção ele tem teste difícil de Esquiva ou Agilidade para escapar.

Nível: 2.

Custo: 6 ponto de chakra / 1d6 Pontos de Vida da Prisão (Máximo 5d6).

Duração: Estendida.

Alvos: 1-4.

Mokuton Hijutsu Jukai Kousan: Uma das mais poderosas técnicas deste elemento, o usuário consegue criar uma floresta inteira no local onde está. O oponente precisa fazer um teste difícil de Esquiva para evitar ser capturado pelos cipós, e arvores que nascem de forma acelerada. O efeito da técnica não termina ai, devido a floresta o oponente tem dificuldade de lutar nesse local. O usuário deste jutsu tem 30% de bonus extra e 3 Pontos extras de Atributo em todas as perícias de combate dentro da floresta.

Nível: 3.

Custo: 10 / 10 metros de raio de floresta.

Duração: Estendida.

Alvos: 1-X.

Clã Senju (Continuação)

Mokuton Ninjutsu

Descrição: Personagem consegue gerar o elemento madeira na forma que desejar a partir de seu corpo ou da terra (caso tenha contato direto com ela, como tocando no chão etc). Ele não tem controle sobre a vegetação já existente, mas tem controle sobre a vegetação criada por ele (contanto que não seja de um dos jutsus listados acima e sim criado através dessa habilidade). Ele pode gerar ataques e defesa com essa madeira.

Custo / Dano: 2 Pontos de Chakra / 4 Pontos de Dano.

Vila Oculta da Névoa

Existem dois clãs conhecidos pertencentes a vila da névoa, o clã na qual pertence Haku (a partir daqui chamado de Yuki) e o clã Kaguya. No clã da névoa predominam as técnicas do elemento Água

Clã Yuki

Muito pouco se sabe sobre este clã, mas dizem que foi uma grande ajuda durante as grandes Guerras Shinobis, hoje poucos ainda restam deste grupo.

Pertencer ao Clã + Linhagem Avançada: O personagem adquire as habilidades deste clã e a capacidade de executar jutsus (e limitado somente a eles) dos elementos Água e Vento. Podem também combina-los gerando o elemento Gelo, podendo realizar técnicas deste elemento. Segue abaixo as técnicas mais conhecidas deste clã.

Toque Congelante:

Descrição: Podendo combinar seu chakra e congelar apenas ao toque. Não há necessidade de selos, mas o personagem deve ficar segurando o alvo tempo suficiente para congelá-lo totalmente. Em outras palavras o congelamento total exige alguns turnos de contato com o alvo, no caso de objetos o numero de turnos variam conforme o tamanho. Já no caso de pessoas isso varia conforme a CON do alvo. O personagem tem que gastar uma quantidade de chakra igual a CON do alvo para congela-lo completamente. Claro que mesmo que não consiga congelar o alvo completamente, braços, pernas podem ficar congelados. Um personagem completamente congelado tem apenas 10 minutos de vida e não poderá sair a não ser que possua uma habilidade especial para a situação.

Custo: 4 de Chakra por Turno

Nível: 1.

Duração: Estendida.

Sensatsu Suisho

Descrição: Fazendo os selos necessários e batendo o pé no chão molhado o personagem consegue (através da água existente no local) criar centenas agulhas de gelo que sobem no ar e atacam o oponente de cima para baixo. O ataque é rapido necessitando teste díficíl de Esquivo caso a Agilidade do oponente seja menor que a Destreza do usuário do Jutsu.

Custo: 1 de chakra / agulha, Máximo=30

Nível: 2.

Alvos: 3.

Makyou Hyoushou: A técnica mais poderosa vista até agora do elemento Gelo. O personagem cria espelhos em volta do adversário e consegue se transportar por eles tão rápido que pode executar uma quantidade de ataques igual ao numero de espelhos, em geral são apenas ataques a longa distancia como kunais e shurikens, mas o personagem pode sair para executar um único ataque mais devastador, Ao sair do espelho o personagem recebe um bônus de AGI+3, DEX+3 e +30% em todas as perícias envolvidas pelos atributos AGI e DEX durante apenas UM único instante, depois disso ele terá que voltar para dentro do espelho e sair de novo para ganhar o bônus mais uma vez (claro isso leva vários turnos) Dentro do espelho nada pode atingir o personagem, È impossível sair da área coberta de espelhos por meios normais. A técnica é anulada quando todos os espelhos são quebrados. O personagem pode usar também os espelhos para executar teletransportes. Para isso ele deve criar um espelho de origem (onde ele está) gastando 2 pontos de chakra (fixos) depois gastar mais 2 pontos de chakra para criar o espelho de destino (na qual o personagem irá sair). Alcance é de um número de metros igual a Inteligẽncia do usuário. O tele transporte leva um turno. Cada espelho tem 5 pontos de vida

Custo: 5 de chakra / Espelho

Nível: 3.

Alvos:1-5.

Clã Kaguya

Clã conhecido pela brutalidade e selvageria durante as batalhas. Extremamente capazes em combates corpo a corpo, este clã possui a habilidade única de controlar o crescimento de ossos do seu corpo e usá-los como armas. Existem rumores que ainda estejam no País da Água.

Pertencer ao Clã 2: Pertencendo a este clã o personagem ganha a capacidade de gerar ossos e retira-los do corpo usando-os como armas. Todos os kaguya são imunes a venenos e a doenças naturais e regeneram 3 pontos de vida por dia. As armas criadas utilizam o chakra para serem gerados, os kaguya também podem usar os ossos para deixar seus corpos mais resistentes a ataques cinéticos (cortantes, impactantes ou perfurantes). Abaixo indica a tabela de dano das armas e do IP gerado pelos ossos. Gerar é uma ação livre e não necessita de selamentos. Os custos abaixo são fixos

Chakra Gasto	IP	Dano da Arma
1	2	1d6
2	4	2d6
3	6	3d6

As armas não se desfazem e o personagem Kaguya pode utilizar a perícia Taijutsu para as armas criadas com ossos (somente valido para as armas de osso criado pelo personagem)

Hessendan: O personagem pode disparar os ossos dos dedos para atacar a longa distância, exige teste de Arremesso. O personagem pode disparar até no maximo 10 disparos (um pra cada dedo)

Custo: 1 de chakra por Osso Disparado.

Nível: 1.

Dano: 2 pontos de dano por osso.

Tessenka Tsuru: O personagem retira a própria coluna e a usa como arma de haste (pode atingir oponentes a média distancia dependendo do tamanho do personagem) e pode causar mais dano que o normal.

Nivel: 1

Dano: 4d6

Alvos: 1-3

Custo de Chakra: 6.

Linhagem Avançada: Alguns kaguyas tinham capacidades superiores aos outros, personagens desta categoria podem executar duas das 3 danças especiais de combate que os kaguya mais aptos desenvolveram e outras técnicas de armas de osso. Abaixo segue a descrição de cada. Seus custos de Chakra são fixos (Não há dominio nessas técnicas)

Tsubaki no Mai: Gerando uma espada de até 2d6 de dano com os ossos o personagem Kaguya pode executar varios ataques seguidos com a arma em apenas um turno. O personagem joga 1d10 e o valor sorteado é o numero de ataques desferidos no turno que está técnica é ativada. Está técnica não necessita de selamentos.

Nivel: 2

Duração: Instantânea

Alvos: 1-10

Custo de Chakra: 7

Clã Kaguya (Continuação)

Karamatsu no Mai: Uma das 3 danças de combate Kaguya, está técnica faz com que os ossos da caixa torácica e outros do corpo todo saem criando uma proteção mais forte, e causando dano a todos aqueles que atinjam o personagem em combate corpo a corpo. Essa proteção não é cumulativa com outras proteções de osso. Exige um turno para ativar.

Nivel: 2

Duração: Instantânea

Alvos: 1-6

Custo de Chakra: 8

Dano: 4d6

IP: 20

Linhagem Avançada Extra (2 pontos): Esta linhagem avançada só foi vista em alguns Kaguyas e estes foram temidos pelo seu próprio clã. Estes personagens podem executar as duas mais poderosas técnicas dos Kaguya, estas descritas abaixo.

Tessenka – Hana: O personagem utiliza uma grande quantidade de chakra para gerar um osso extremamente resistente que pode causar grandes danos em um único ataque. O Kaguya cria uma lança através dos ossos do seu braço extremamente afiada e mortal. Leva um turno para criar a arma.

Nivel: 2

Dano: 6d6

Custo de Chakra: 9

Sawarabi no Mai: O personagem cria ossos de forma descontrolada e faz surgir uma verdadeira floresta de espinhos em uma área de enormes proporções. O oponente precisa fazer um teste difícil de esquiva para evitar o dano Caso seja pego de surpresa (sem chance de esquivar) o alvos precisam fazer teste de Carisma, falha resultará na morte do oponente, mas se obtiver sucesso o oponente será apenas levado a 0 Pontos de Vida. O personagem Kaguya pode se movimentar pelos ossos podendo pegar seu adversário de surpresa. Em regras o oponente sem tem testes difíceis enfrentando um Kaguya em sua floresta de ossos.

Nivel: 3

Dano: 5d6

Alvos: 1-X

Custo de Chakra: 30

Clã Hoozuki

Pouco se sabe sobre este misterioso clã da Vila da Névoa, o que se sabe é um pouco de suas habilidades. Membros deste clã possuem a água como elemento principal de suas técnicas. Também possuem a habilidade inata de transmutar seu corpo em liquido, tornando o ninja quase invulnerável a ataques físicos.

Pertencer ao Clã: Membros deste clã tem a Água como elemento principal de seus jutsus. Eles estão limitados apenas aos jutsus do elemento água.

Pertencer ao Clã + Linhagem Avançada: Alguns Hoozukis desenvolvem uma linhagem única capaz de literalmente transformar seus corpos em água, exatamente como as técnicas descritas abaixo.

Suika no jutsu:

Descrição: Uma técnica que faz com que o personagem transforme seu corpo em água deixando assim seu corpo imune a vários ataques. Apenas ataques do elemento raio podem afetar o personagem. È uma habilidade inata do clã Hoozuki e pode ser ativada em qualquer turno sem a necessidade de selamentos. O personagem pode manter seu corpo na forma líquida enquanto puder gastar chakra para manter a técnica. Quando atingido pelo elemento raio ele fica paralisado durante um turno incapaz de se transformar em água. Ninjutsu que não precisa de selamentos para ativar.

Nível: 1

Duração: Instantânea

Custo de Chakra: 8 / turno

Suiton - Gousuiwan no Jutsu:

Descrição: Após ter transformado seu corpo em água com o Suika no Jutsu o ninja utiliza essa técnica para manipular a distribuição de água pelo seu corpo, com isso pode aumentar o tamanho e a força de seus braços e pernas. Executando apenas um ataque com FR+6 e aumenta o dano de seu ataque desarmado em um nível (1d4 para 1d6 e assim por diante). Só pode ser usado em combinação como Suika no Jutsu.

Nível: 2

Duração: Instantânea

Custo de Chakra: 6

Jutsus sem água

Descrição: O Personagem consegue utilziar jutsus do elemento água mesmo sem ter água no local, podendo ser até mesmo um deserto, ele usa seu proprio chakra especial para criar água. Ele gasta +3 pontos adicionais de chakra caso tenta fazer um jutsu Suiton em um lugar sem água.

Nível 3

Mizudeppō no Jutsu

Descrição: Personagem estica o dedo indicador e dispara uma rajada de água pequena com grande força atingindo e atravessando corpo do oponente, é considerado um ataque a longa distância, como não exige selos, não existe teste de Ninjutsu, apenas teste de Destreza contra Esquiva ou Agilidade do Alvo para atingir. Por isso é uma técnica muito rápida. Ninjutsu

Nível: 1

Alvos: 1

Duração Instantânea

Dano: 3d6

Custo de Chakra: 6

Vila Oculta da Areia

Kugutsu no Jutsu

Um controlador de marionetes utiliza sua marionete para lutar, em geral eu usava as regras de Monstro de Bolso do livro Animes RPG, mas agora criei uma versão alternativa em aprimoramento

Titereiro (X pontos): Personagem cria marionetes para lutar em seu lugar, ele as controla através de fios de chakra de seus dedos, as vezes consegue usar jutsus através da marionete e combos. Funciona como uma arma, conforme avança de Nível ele pode criar mais marionetes ou deixar uma bem mais forte, tudo depende de tempo e recursos que ele tiver disponível. Em regras Marionete é como uma ficha de Personagem com apenas atributos Força, Agilidade, Constituição e Destreza. Tudo depende da Pontuação do aprimoramento . Marionente também segue pontos de vida normal de personagem que é ((FR+CON) / 2). A Destreza da Marionente é a Inteligência do Personagem, e a Agilidade da Marionete é a Destreza do Personagem. Resto depende da pontuação. Aprimoramento pode ser comprado várias vezes na criação, então jogador pode comprar Titereiro 2 (uma marionete) e Titereiro 4 (outra marionente), gastando 6 pontos de aprimoramento e tendo duas marionetes ou usar tudo em uma Marionete só. Personagem pode ter mais Marionetes se tiver mais Pontos de Titereiro pra gastar. Só se compra esse aprimoramento na criação do Personagem. toda vez que sobe de Nível, Personagem ganha +3 pontos de Titereiro para criar novas marionetes OU dar upgrade nas que já tem.

1 ponto de aprimoramento: 5 pontos de titereiro.

2 ponto de aprimoramento: 7 pontos de titereiro.

3 ponto de aprimoramento: 9 pontos de titereiro.

4 ponto de aprimoramento: 11 pontos de titereiro.

5 ponto de aprimoramento: 13 pontos de titereiro.

E assim por diante...

Titereiro gasta 1 ponto de chakra (para cada marionente) a cada turno para manter controle da Marionente. Ele gasta um turno para "invocar" sua Marionente. Marionente quando usa jutsus ou técnicas especiais o gasto de chakra é chakra do Personagem.

Marionetes perdem pontos de vida e quebra, não se pode cura-las com jutsus elas precisam de conserto. Consertar marionente, construir uma ou fazer upgrades exige tempo e uma oficina, ou seja, não pode ser feito em combate ou em locais de guerra.

Marionete Humana (2 pontos): Personagem consegue construir marionentes de ninjas mortos mantendo seus jutsus e poderes. Marionente tem poder do ninja morto (atributos perícias etc), permite jutsus até mesmo Linhagem Avançada, mas gasto de chakra vem do Titereiro para as técnicas. É uma técnica proibida, existem poucos que conhecem e obviamente personagem precisa conhecer e ter acesso ao corpo do Ninja que ele vai transformar em Marionente e gastar 15 Pontos de Titereiro para isso.

Poderes de Marionente

Abaixo poderes e custo de pontos para suas marionentes, cada poder ou habilidade serve apenas para uma Marionente então personagem divide pontos caso ele queira colocar em outras marionentes.

Força Física (X pontos): A Força da Marionente, cada ponto é valor de Força.

1 ponto: Força 6

2 Pontos: Força 12

3 pontos: Força 18

4 pontos: Força 24

4 pontos: Força 30

Resistência Física (X pontos): A Constituição da Marionente, cada ponto é valor de Força.

1 ponto: Constituição 6

2 Pontos: Constituição 12

3 pontos: Constituição 18

4 pontos: Constituição 24

4 pontos: Constituição 30

Ataques Múltiplos (1 ponto cada ataque extra): aumenta número de ataques de uma Marionete para cada ponto. Ele pode desferir todos ataques em um alvo ou dividir em um ataque em vários alvos. Marionente só pode usar essa manobra uma vez a cada três rodadas. Uma vez usado, deve se esperar três rodadas para fazer de novo.

Ataque Desarmado (X pontos): aumenta dano de golpes físicos de uma marionente. Em geral marionente causa 1d4 de dano de ataques desarmados.

1 ponto: 1d6 de dano + bônus de Força.

2 Pontos: 1d10 de dano + bônus de Força.

3 pontos: 2d6 + bônus de Força.

Armas (X pontos): Marionete tem armas acopladas a ela, quanto mais pontos mais forte e maior é a arma.

1 ponto: Adaga com dano 1d6 + bônus de Força.

2 Pontos: Espada com dano 2d6 + bônus de Força.

3 pontos: Lança com dano 3d6 + bônus de Força.

Disparos (X pontos): marionente consegue através de seus mecanismos disparar kunais, agulhas ou shurikens em grande quantidade. Cada ponto é considerado um ataque separado, que pode ser contra apenas um alvo ou dividir ataques entre outros alvos. Então se a Marionete tem Disparo 3, pode dar 3 ataques a um alvo ou 1 ataque em 3 alvos. Quantidade de kunais ou shurikens numa Marionete é igual a metade da sua Constituição, então Marionente com Constituição 20, terá 10 kunais dentro dela.

Ataque Elemental (3 pontos cada elemento): Personagem instala pergaminho na Marionete contendo elemento de ataque e que usando chakra permite a Marionete disparar contra um alvo. Ao gasto de 2 pontos de chakra para cada 1d6 de dano. Elementos disponíveis são Fogo, Água, Vento e Raio. usa regras diferentes de jutsu é direto perícia de ataque contra defesa ou esquiva do alvo.

Ataque em área (5 pontos):

Exigências: Ataque Elemental

Com esse poder Marionete pode desferir ataques elementais, mas em área. porém tem custo extra, o valor fica 4 pontos de chakra para cada 1d6 de dano em área.

Carapaça (X pontos): Marionente tem proteção extrema contra danos (qualquer danos), cada ponto significa IP 1, então Carapaça 3, terá IP3.

Linhagem da Areia

Uma linhagem avançada derivada da combinação dos elementos Vento e Terra. Muitos ninjas dentro da Vila da Areia possuem este tipo de habilidade, o que garante total vantagem em combate quando lutam no deserto. O personagem consegue usar técnicas usando o elemento Areia, mas não consegue controlar totalmente a areia (Apenas o demônio Shukaku tem este poder). Permite também ao usuário desta linhagem utilizar técnicas de Terra e Vento ambas no nível 3. Abaixo a lista de algumas técnicas deste elemento (toda tem domínio)

Suna Bunshin no jutsu:

Descrição: O personagem usa a areia para criar um clone feito dela. O bunshin pode fazer ações e lutar, mas não pode executar jutsus.

Nível: 1

Duração: estendida

Custo de Chakra: 3 / clone

Suna no Tate:

Descrição: O personagem cria uma barreira de areia protegendo o usuário de ataques, a barreira dura apenas um turno e quanto mais chakra usado, mais forte a barreira se torna. Usado para defesas.

Nivel 1:

Duração: Instantânea

Alvos: 1

Custo de Chakra: 6 / 1d6 (Máximo 5d6)

Suna no Yoroi:

Descrição: O usuário cria uma camada de areia pelo seu corpo que o protege, o personagem utiliza seu chakra para que a areia se misture ao seu corpo impedindo que a areia possa ser vista, exatamente como na técnica Henge. Enquanto o personagem usar a armadura os pontos de chakra usados ficarão presos a técnicas e ele não poderá recuperá-los mesmo com descanso. Quando atingido ao invés de perder PV´s o valor é retirado dos PV's da Areia.

Nível: 2

Duração: estendida

Custo de Chakra: 7 / 1d6 (máximo 3d6)

Sabaku Kyuu:

Descrição: O personagem usa a areia para encobrir e prender um oponente com ela, o personagem pode executar um teste de FR contra a FR da areia para escapar.

Nível: 2

Duração: estendida

Alvos: 1

Custo de Chakra: 1 / 1 + FR 10

Sabaku Sousou:

Descrição: Técnica usada em combinação com o Sabaku Kyuu o personagem usa o chakra para fazer a areia para esmagar o oponente. O oponente deve fazer um teste de CON contra a FR da areia, falha personagem cai instantaneamente para zero pontos de vida, sucesso ele perde metade dos Pontos de Vida

Nivel: 2

Duração: instantânea

Alvos: 1

Custo de Chakra: 1 / 1 + FR 10

Ryuusa Bakuryuu:

Descrição: Técnica semelhante ao Sabaku Kyuu exige uma grande quantidade de chakra e uma grande quantidade de areia podendo prender um maior numero de alvos. A areia se movimenta em um cone de 60 graus a frente do personagem, a areia prende com FR 25

Nível: 3

Duração: estendida

Alvos: 1-X

Custo de Chakra: 7 / 1 m de distancia no cone

Sabaku Taisou:

Descrição: Usado em combinação com o Ryuusa Bakuryu, com a areia o personagem usa o chakra para fazer a areia esmagar todos os alvos capturados. Exige muita areia e uma grande quantidade de chakra. A areia esmaga usando FR 30, os alvos tem direito ao um teste de CON contra a FR da areia, segue as mesmas regras do Sabaku Sousou.

Nível: 3

Duração: Instantânea

Alvos: 1-X

Custo de Chakra: 25

Outros Clãs

São clãs conhecidos, mas com Vilas extintas ou com Vilas desconhecidas, em teoria com aprovação do Narrador qualquer Vila pode comporta-los, mas uma vez uma determinada Vila tendo tal clã ele não poderá existir em outra Vila.

Clã Uzumaki

Clã descende dos Senju e por isso são considerados amigos desde nascença com eles. Uzumakis são conhecidos por terem grande energia de vida e grande longevidade. São especialistas em Fuuinjutsus (jutsus de selamento).

Pertencer ao Clã (2 pontos): Uzumakis tem acesso a jutsus de selamento com mais facilidade que outros, tem acesso aos principais Fuuinjutsus descrito por ensinamentos do seu clã. Recebem a perícia Selos. Eles ganham o seguintes aprimoramentos de graça: Duro de Matar e Saúde de Ferro. Podem ter qualquer tipo de elemento.

Clã Juugo

Um clã de atual origem desconhecida, mas dizem ter pertencido a Vila da Rocha Oculta. Esse clã possue a capacidade natural de usar modo Sennin, ou seja, absorver energia natural ao seu redor e usa-la combinando com seu chakra. Em regras é semelhante ao Modo Sennin, todo turno personagem tem um valor de energia natural igual a sua PER/2. Que ele pode usar Controle de Chakra 3 somando aos seus atributos diretamente, ou seja caso ele tenha no turno 6 pontos de energia natural ele pode aumentar seu atributo Força por exemplo em 6 pontos (FR+6). Toda vez que faz isso seu corpo se altera fisicamente, ele pode até mesmo imitar danos de armas alterando seu corpo dessa forma. As alterações se mantem enquanto ele pagar energia natural todo turno. A energia natural não se acumula ela se renova no valor original todo turno e se não for usada não é acumulada. Toda arma que cria alterando seu corpo com energia natural tem dano igual à energia gasta, ou seja, gastando 6 pontos de energia natural ele pode alterar seu braço para um machado de dano 6. Personagem pode usar a perícia taijutsu para usar as armas que cria. Membros deste clã podem alterar e gastar chakra dividindo em varias formas como bem entender sem ultrapassar limite de energia por turno. Eles podem disparar essa energia também causando dano igual ao chakra gasto em um raio seguindo a regra de Ataque a longa distãncia (caso esteja longe), ou seja, gastando 6 pontos de chakra ele causa 6 pontos de dano por energia. Nesse caso ele usa Percepção como atributo de ataque.

Pertencer ao Clã (2 pontos): Tem todos os poderes descritos acima, membros deste clã so podem usar jutsus do elemento terra (doton).

Pertencer ao Clã + Linhagem Avançada: Personagem, além disso, pode sentir chakra exatamente como modo Sennin e possui um modo fúria mais poderoso que normal.

Modo Fúria: Nesse modo membros deste clã ficam muito mais poderosos, mas entram em uma fúria de combate tão grande que perdem a razão, eles atacam o alvo da fúria e quando este alvo cai eles atacam todas e quaisquer pessoas que estiverem de pé no local, até não sobrar ninguém. Ele não pode usar mais jutsus e sim puro ataque e poder de seu clã. Nesse modo ele pode usar a Energia natural para regenerar seus ferimentos (1 energia = 1 de vida) gastando um turno e pode usar todos os efeitos acima, mas todo turno ele absorve chakra igual a sua PER total. Independente do que aconteça quando termina a fúria personagem está fatigado e cai para 1 de vida e 1 de chakra, porém volta a lucidez..

Ninjutsu

Aqui descrição das regras básicas envolvendo Ninjutsus, eles são usados para camuflagem, ataque, defesa etc. Todos Ninjutsus exigem selamentos para serem executados (a não ser que Jutsu diga o contrário).

Tempo: Todo jutsu inicialmente gasta 1 turno completo para executar, ou seja, se foca em fazer os selamentos e não pode se mover.

Domínio: todos os Ninjutsu tem Domínio, ou seja, pode se pratica-lo até domina-lo totalmente, reduzindo seu custo de chakra e tempo de execução. Seguindo a tabela abaixo, Dominar jutsu exige tempo para treinar, Narrador analisa quanto tempo ou níveis ele avançou. Um personagem com Genialiade tem domínio máximo de todos os jutsus que ele aprende.

Teste: Todos os Ninjutsus exigem teste da Perícia Ninjutsu.

Evasão: Todos os jutsus de ataque direto (seja alvo único ou área), podem ser evitados com testes de Agilidade (em caso de longa distância) ou a Perícia Esquiva, alguns só podem ser evitados com a perícia Esquiva, em geral marcado na própria descrição do Jutsu. Em caso de jutsus de área, Agilidade reduz dano a metade, mas teste de Esquiva evita todo o dano.

Acerto Crítico: Em caso de acerto crítico no teste de Ninjutsu, ersonagem tem duas opções, teste de Evasão do alvo (em caso de jutsus de ataque) se torna difícil OU ele causa dano máximo nos dados (jutsu de dano 5d6, causa direto 30 de dano). Quando a perícia Ninjutsu chega a 100%, o valor do crítico é igual a Destreza do personagem.

Falha Teste: quando personagem falha no teste de Ninjutsu, quer dizer que jutsu não foi completado, então não há gasto de chakra, mas usuário perde o turno.

Hijutsu

Hijutsu é nome dado a Ninjutsus de linhagens avançadas ou Clãs, específicos e únicos deles. Eles seguem as mesmas regras de Ninjutsu.

Fuuinjutsu

São jutsus usados para selar e rpender objetos, pessoas ou chakra, em regras são Ninjutsus também seguindo todas as regras de Ninjutsu, mas para aprender as técnicas marcadas como "Fuuinjutsu" o personagem precisa da Perícia Selos também.

Lista de Jutsus

Nas próximas páginas serão mostradas todos os Ninjutsus, desde os elementais e os não elementais. Apesar de todos seguirem as regras básicas, alguns jutsus tem suas próprias regras, então leia com atenção.

Jutsus Básicos

Jutsus que todo Gennin aprende quando se forma da Academia e uns que eles precisam aprender quando são Gennins, durante treinamento para se tornarem Chunnins.

Kawarimi no jutsu: jutsu de substituição de corpos, muito usado para evitar ataques, facilitar contra ataques e fugas. Cada vila tem uma versão personalizada deste jutsu. O kawarimi permanece com o seu efeito até 1 turno depois de sua ativação, depois disso é necessário refazer o jutsu. Não funciona contra jutsus em área. Pode ser usado como tentativa de evitar jutsus de ataque diretos, nesse caso, exige um teste de Ninjutsu. pode ser usado contra ataques corpo a corpo, mas é mais difícil Personagem faz teste de Ninjutsu VS Taijutsu (ou perícia de Arma), ou ataques de arremesso, o que exige Ninjutsu VS Arremesso.

Custo de Chakra: 2

Duração: Instantânea

Henge no Jutsu: Técnica de transformação, a pessoa pode ter a mesma aparência de um animal médio ou qualquer outra pessoa. A Transformação é ilusória não real.

Custo de Chakra: 1 / turno

Duração: Estendida

Bushin no jutsu: Cria copia ilusórias do personagem.

Custo de Chakra: 1 / Copia

Duração: Estendida.

Controle de Chakra Nivel 1: (Kinobori) Andar pelas paredes, personagem cocenntra chakra nos pés e pode andar pelas superíficies e paredes. **Exigência para aprender jutsus de nivel 1**

Controle de Chakras Nivel 2: (Mizo no Kinobori) Andar sobre a água, seguindo mesmo principio, agora concentrando em fluxo de chakra maior, personagem consegue andar sobre a água. **Exigência para aprender jutsus de nivel 2**

Controle de Chakra Nivel 3:

Aumento de pericias: Permite gastar um ponto de chakra para aumenta em 10% um teste de pericia físico como saltar, acrobacias etc. Dura uma rodada e só é permitido o gasto de um ponto de chakra, os efeitos duram apenas no turno que foram ativados.

Aumento de Atributo físico: Permite gastar um ponto de chakra para aumentar em +3 um atributo físico (FR, CON, DEX, AGI), mas é permitido apenas o gasto de um ponto por turno e os efeitos duram apenas no turno que foram ativados. **Exigência para aprender jutsus de nivel 3.**

Jutsus de Vento

Fuuton Renkudan no Jutsu: O oponente inspira e expira uma rajada forte de ar causando uma explosão impactante no alvo. Depois de levar dano ele precisa fazer teste de Força contra Força do vento, falha indica que ele foi empurrado para longe e perde seu próximo turno.

Dano: 5d6, FR 30

Nível: 3

Custo de Chakra: 11

Duração: Instantânea

Alvos: 1-2

Fuuton daitoppa no jutsu: Cria uma rajada de ar num cone a frente do personagem capaz de derrubar oponentes e fazê-los perder o próximo turno, exige teste de Força contra o vento.

Custo de Chakra: 1 / +1 em Força 10

Nível 1

Duração: Instantânea

Alvos: 1-5

Futton Fussajin no jutsu: Cria uma rajada de ar forte contra o oponente em cone de 60 graus a frente do personagem, usado com algum tipo de objeto como leque. Depois de levar dano ele precisa fazer teste de Força contra Força do vento, falha indica que ele foi empurrado para longe e perde seu próximo turno.
Dano: 3d6, FR 15

Custo de Chakra: 7

Nível 1

Duração: Instantânea

Alvos: 1-5

Fuuton Kaimatachi no Jutsu: rajada de ar formando um furacão ainda mais forte. Usado em combinação com algum objeto como leque. Depois de levar dano ele precisa fazer teste de Força contra Força do vento, falha indica que ele foi empurrado para longe e perde seu próximo turno.

Dano 4d6, FR: 20

Custo de Chakra: 8

Nível 2

Duração: Instantânea

Alvos: 1-5

Fuuton Fuujinheki no jutsu: Cria uma barreira de ar, como um redemoinho em volta do personagem, para oponentes próximos pode empurrar com FR 15, e evita ataques a longa distancia, como agulhas, kunais e shurikens.

Custo de Chakra: 6

Nível 1

Fuuton rappushou no jutsu: Usa o chakra para lançar o ar em volta do personagem num jato direto ao oponente. Depois de levar dano ele precisa fazer teste de Força contra Força do vento, falha indica que ele foi empurrado para longe e perde seu próximo turno.

Dano: 2d6, FR 15

Custo de Chakra: 6

Nível 1

Alvos: 1

Fuuton Atsugai o jutsu: Uma enorme rajada de vento podendo atingir varios alvos de forma direta. O vento explode numa rajada cortante e destruindo tudo a frente do personagem, extremamente difícil de escapar devido a área ocupada, Testes de Esquiva ou Agilidade são difíceis. Depois de levar dano ele precisa fazer teste de Força contra Força do vento, falha indica que ele foi empurrado para longe e perde seu próximo turno.

Dano: 7d6, FR 35

Custo de Chakra: 14

Nível 3

Fuuton Shinkuha: O usuário inspira e expira um jato de ar na forma de uma espécie de lamina capaz de cortar pessoas numa área de 180 graus a partir do usuário. O Ataque é forte porem simples.

Nível: 1

Alvos: 5

Custo de Chakra: 7

Dano: 3d6

Fuuton Shinkugyoku O usuário inspira e expira um vento que se espalha em vários disparos menores como tiros de pistola atacando um numero grande de oponentes. O oponente pode evitar os ataques através de testes de esquiva para cada disparo, o limite de disparos que um personagem pode desviar é igual a sua AGI menos 10.

Nível: 2

Alvos: 4

Custo de Chakra: 4 / disparo

Dano: 2 por disparo

Fuuton Shinku renpa: Um jutsu onde o usuário sopra laminas de vento formando angulos conforme ele move a cabeça durante o dispado, mirando em um alvo a sua frente. O Jutsu corta com vento pressurizado com o chakra do ninja.

Alvos: 1

Custo de Chakra: 8

Dano: 4d6

Nível: 2

Fuuton Shiku Taigyoku: O ninja sopra uma enorme bola de chakra e vento de sua boca pegando inimigos a media distância. Dependendo da quantidade de chakra o jutsu pode ter danos maiores.

Nível: 3

Alvos: 3

Custo de Chakra: 7 / 1d6 dano (Max 6d6)

Dano: 1d6 / 7 de chakra

Jutsus de Fogo

Katon Housenka no jutsu: Técnica dispara varias pequenas bolas de fogo, que causam cada uma 2 pontos de dano, o oponente pode evitar os ataques através de testes de esquiva para cada disparo o limite de disparos que um personagem pode desviar é igual a sua AGI-10.

Dano: 2 por disparo

Custo: 4 / disparo

Nível: 1

Duração: Instantânea

Alvos: 1-5

Katon Haisekishou no jutsu: O usuário dispara pela boca uma fumaça flamejante que cobre uma área igual ao custo de chakra e durante uma quantidade de turnos especifica, a técnica tem alcance médio. (Percepção do personagem em metros)

Dano: 3d6 / turno

Custo: 7 / turno + 1 / 1 alvo (máximo de alvos igual ao Nível do Personagem).

Nível: 1

Duração: estendida

Katon Goukakyuu no jutsu: Dispara uma grande esfera de fogo em direção do alvo Só pode ser aprendida por membros do clã Uchiha ou por um Uchiha.

Dano: 1d6 - 6d6

Custo: 5 / 1d6

Duração Instantânea

Alvos 1-3

Nível 1

Katon Karyudan no jutsu: técnica onde o oponente dispara pequenas esferas flamejantes durante um numero de turnos ou uma única rajada continua.

Dano: 1d6 por disparo ou 3d6 rajada

Custo: 5 / disparo ou 6 / turno (max 3 turnos)

Nível 1

Duração: Estendida

Alvos: 1-3

Katon Kasumi Enbu no jutsu: O personagem consegue disparar vapor escaldante em cone a sua frente.

Dano: 3d6

Custo de Chakra: 7

Duração Instantânea

Nível: 2

Katon Ryuuka no jutsu: Através de uma linha ou qualquer outro meio físico o personagem consegue gerar uma rajada de fogo através deste meio em um único alvo.

Dano: 4d6

Custo de Chakra: 7

Duração: Instantanea

Nível: 2

Katon Karyuendan no jutsu: O oponente dispara uma enorme rajada continua de fogo causando grandes danos nos oponentes a sua frente que são pegos no cone de chamas.

Dano: 5d6 / turno

Custo de Chakra: 10 / turno

Duração: estendida

Nível 3

Alvos: 1-3

Katon Zukkoku no jutsu: Uma enorme rajada de fogo disparada pela boca do personagem, a área ocupada pelo jutsu é tão grande que é extremamente difícil escapar (mas não impossível).

Dano: 6d6

Custo de Chakra: 16

Duração: instantânea

Nível 3

Alvos: 1-X

Katon Daiendan no jutsu: O personagem dispara uma explosão de fogo em área durante dois turnos, a técnica é perigosa porque é usada de curta a media distancia (Percepção do Personagem em metros).

Dano: 5d6

Custo de Chakra: 18

Duração: instantânea

Nível 3

Alvos: 1-5

Katon Gouryuuka no jutsu: O personagem cospe um jato de fogo na forma de um dragão extremamente destrutivo podendo atravessar rocha solida

Dano: 9d6

Custo de Chakra: 22

Duração: instantânea

Nível 3

Alvos: 1-2

Katon Endan no jutsu: Técnica mais básica do elemento fogo, o personagem dispara uma rajada de fogo de média distancia no oponente.

Dano: 3d6

Custo de Chakra: 6

Duração: Instantânea

Nível: 1

Alvos: 1

Katon: Gōka Messhitsu: (Grande Destruíção de Fogo) é uma técnica onde o chakra dentro do corpo é convertido em fogo, e depois expulso da boca em um fluxo enorme de chamas intensas que podem definir uma vasta área em chamas, engolfando o alvo em um verdadeiro mar de chamas. Jato é extremamente rápido e apesar de não pegar em área é considerada Esquiva Difícil.

Custo de Chakra: 29

Alvos: 1-5

Dano: 10d6

Katon: Gōka Mekkyaku: Uma técnica onde o chakra é amassado dentro do corpo é convertido em fogo, e depois expulso da boca em uma parede maciça de chamas intensas, que abrange uma extensa área. Isso faz com que a técnica seja extremamente difícil de evitar ou conter. Jutsu é em área e esquiva difícil

Alvos: 1-X

Custo de Chakra: 35

Dano: 11d6

Jutsus de Agua

Suiton Teppoudama no jutsu: Cria um redemoinho de água que vai em direção a um alvo. Exige que tenha água presente no local.

Dano: 3d6

Custo de Chakra: 6

Nível 1

Duração: Instantânea

Alvos: 1

Suiton Mizu rappa no jutsu: O personagem cospe um jato de água direto no oponente.

Dano: 2d6

Custo de Chakra: 6

Nivel 1

Duração: Instantânea

Alvos: 1

Suiton Bakusui Shouha: Jutsu onde o personagem expele grande quantidade de água pela boca, atacando todos os inimigos a sua frente, não causa muito dano, mas serve para gerar água para executar outros jutsus de Suito já que o solo fica todo alagado.

Nível 2

Dano: 2d6

Custo de Chakra: 14

Alvos: 5

Suiton Daikodan no Jutsu: Jutsu onde a água cria a forma de um tubarão e ataca o oponente, a forma também suga o chakra de um ninjutsu que contra ataca reduzindo o dano do ninjutsu usado e aumentando o poder do Daikodan na proporção de 50%.

Nível 3

Dano: 5d6

Custo de Chakra: 15

Alvos: 1

Suiton Mizuame Nabara no jutsu: O personagem cospe água e cobre uma área determinada que pode afetar múltiplos alvos, e geral pegando pés e pernas, aqueles que pisam na água (ou a água os atinge) ficam grudados por 1d6 rodadas, o justu pode ser evitado por um teste de esquiva ou se o alvo concentrar chakra nos pés ANTES de pisar na água. A poça fica com esse efeito por 1d6 rodadas.

Custo de Chakra: 12

Nível 1

Duração: Instantânea

Alvos: 1-5

Suiton Mizu Bushin no jutsu: Cria clones de água, a maioria dos usuários desta técnica pertence ou já pertenceu a Vila Oculta da Névoa. Exige a presença de água no local.

Custo de Chakra: 4 / cópia.

Nível 1

Suiton Suikodan no jutsu: Cria uma enorme serpente de água que ataca um alvo

Dano: 4d6

Custo de Chakra: 8

Nível 2

Duração: Instantânea

Alvos: 1

Suiton Daibakufu no jutsu: Cria uma enorme vortex de água que ataca o adversário podendo matá-lo afogado. Se os alvos não tiverem a perícia Natação, podem se afogar (desmaiam com zero pontos de vida).

Dano: 4d6

Custo de Chakra: 10

Nível 2

Duração: Instantânea

Alvos: 1-5

Suiton Suriou no jutsu: Prende o oponente numa esfera aquática onde ele pode morrer afogado. Exige a presença de água no local, personagem pode evitar com teste de Esquiva (não pode ser teste de Agilidade). Exige estar em presença corpo a corpo do alvo.

Custo de Chakra: 6 / turno

Nível 2

Duração: Estendida

Alvos: 1

Suiton Suishuha no jutsu: Uma rajada gigantesca de água parte do personagem e atinge um alvo. Não exige a presença de água no local.

Dano: 5d6

Custo de Chakra: 11

Nível 3

Duração: Instantânea

Alvos: 1

Suiton Suryuudan no jutsu: Um enorme dragão de água ataca todos os oponentes no campo visual do personagem. Os personagens que não tiverem a pericia natação podem se afogar (desmaia com zero pontos de vida)

Dano 6d6

Custo de Chakra 13

Nível 3

Duração: Instantânea

Alvos: 1-5

Suiton Suijinheki no jutsu: Cria uma barreira de água protegendo o personagem. é um jutsu usado para defesas.

Dano: 1d6 – 6d6

Custo de Chakra: 6 / 1d6

Nível 2

Duração: Instantânea

Suiton Hahonryu no jutsu: O personagem usa a água em sua volta para criar uma esfera de água nas suas mão, esta esfera se divide em centenas de esferas de água e depois explodem formando quase que uma inundação. Está técnica pode ser suada para inundar pequenas vilas. Sua esquiva é extremamente difícil (testes difíceis) pois consegue cobrir uma enorme área de efeito.

Dano: 5d6
Custo de Chakra: 16
Nível: 3
Duração: Instantânea
Alvos: 1-X

Suiton Kirigakure no jutsu: Técnica que usa a água a volta para gerar uma névoa espessa cobrindo toda uma área, a névoa impede a visão do oponente e a capacidade do oponente de sentir o cheiro original do personagem, porque a água misturada no ar impede as substâncias chegarem às cavidades nasais do oponente. Nesta situação o oponente está (em regras) Surpreso, Cego e em Posição Desvantajosa. Para detectar o personagem é necessário fazer um teste difícil de PER usando tato ou audição. Caso o personagem possua a perícia Lutar às Cegas ou passar no teste de PER ele apenas fica em Posição Desvantajosa. Está técnica é exclusivamente ensinada na Vila Oculta da Névoa e somente o usuário pode ver na névoa sem penalidades.

Custo de Chakra: 12

Alvos: 1-10

Nível: 1

Duração: entendida

Suiton - Ukojizai no Jutsu: O usuário pode ter total controle sobre a chuva em um determinado local, fazendo com que chova quando e onde ele quiser. Assim o usuário pode perceber quando alguém adentra o domínio da chuva, sabendo de imediato quando a algum intruso e seu nível de chakra. A chuva cobre uma Vila toda. Está técnica é exclusivamente ensinada na Vila Oculta da Chuva

Custo de Chakra: 25

Duração: Estendida (com minutos)

Nível: 1

Suiton Mizukagami no Jutsu: O usuário cria uma grande forma de água circular, lisa e larga na frente de seu oponente. Sua superfície age como um espelho, refletindo perfeitamente os alvos que atacam, os reflexos emergem e se materializam a partir do espelho, onde colidem com os inimigos espelhados. Como estas reflexões usam exatamente as mesmas técnicas do inimigo —independentemente do seu tipo — eles contra-atacam seus respectivos alvos completamente, repelindo-os no processo. No entanto, no momento do impacto, as reflexões se dispersam novamente em água.

Custo de Chakra = Mesmo Gasto pelos oponentes no ataque

Duração: Instantânea

Nível 3

Jutsus de Terra

Doton Doryuudan no jutsu: Um enorme dragão aparece e cospe um jato de lama no oponente.

Dano 5d6

Custo de Chakra: 10

Nível 2

Duração: Instantânea

Alvos: 1

Doton Doryuuheki no jutsu: Cria uma enorme barreira de pedra protegendo o personagem de quase qualquer ataque com IP 30 e 30 PV's. Um poderoso jutsu de defesa.

Custo de Chakra: 18

Nível 3

Duração: Instantânea

Doton Shinju Zanshu no jutsu: O personagem ataca o adversário pelas pernas afundando-o e prendendo-o na terra com apenas a cabeça acima do solo. Personagem entra na terra e avança em velocidade pegando o alvo. Alvo preso, precisa passar num teste de Força para escapar, já qeu está preso e não consegue mover braços e então fazer jutsus.

Custo de Chakra: 8

Nível 2

Duração: Instantânea

Alvos: 1

Doton Retsudo tenshou no jutsu: Cria um pequeno terremoto quando o personagem toca o chão todos na área a sua frente levam dano caso não sejam bem sucedidos num teste de esquiva.

Custo de Chakra 6

Dano 3d6

Nível 1

Duração: Instantânea

Alvos: 1-8

Doton Doryu Taiga no jutsu: Cria um enorme rio de lama que leva os adversários fazendo-o perder seu próximo turno. O rio surge instantaneamente e de surpresa, testes para evita-lo são sempre difíceis.

Custo de Chakra: 8

Nível 2

Duração: Instantânea

Alvos: 1-3

Doton doryo dango no jutsu: Cria uma enorme rocha que é arremessada sobre o oponente explodindo numa enorme área.

Custo de Chakra 8

Dano 4d6

Nível 1

Duração: Instantânea

Alvos: 1-3

Doton Yuminuma no jutsu: Cria um pântano fazendo o oponente afundar nele, exige teste de esquiva difícil. Tamanho do pântano pode pegar uma quantidade alta de alvos.

Custo de Chakra: 13

Nivel 2

Duração: Estendida

Alvos: 1-5

Doton Dochuu Eygio no jutsu: O personagem se esconde debaixo da terra, podendo surpreender o oponente ou simplesmente fugir.

Custo de Chakra: 6 / turno

Nivel 1

Duração: Estendida

Doton Mayado Kusushi no jutsu: Técnica que faz uma caverna inteira desmoronar.

Custo de Chakra: 9

Nível 2

Duração: Instantânea

Alvos: 1-10

Doton Douka no Jutsu: Após os selos necessários o ninja transforma sua pele em ferro ficando resistentes a varios tipos de danos e ataque, conforme gasta o chakra o personagem tem IP 15 para qualquer ataque exceto o elemento raio que anula totalmente esta técnica. Ataque desarmado do usuário nesse caso sobe um nível (se é 1d4 passa para 1d6 e assim por diante)

Nível 2

Custo de Chakra: 10 / turno

Duração: Estendida

Doton Kekai Dorou Doumu: O personagem após os selos prende até 5 oponentes dentro de uma prisão de terra e rochas que alem de prender suga o chakra dos oponentes dentro dela. A barreira tem IP 10 e 10 pontos de vida, mas pode ser regenerada na proporção de 1 de chakra (do usuário do jutsu) para 1 de vida da barreira. Cada pessoa dentro da barreira perde 2 de chakra por turno que são sugados para o usário do jutsu. Não é possível ter mais chakra que o seu limite, ou seja, qualquer chakra ganhando a mais é desperdiçado ou perdido.

Nível 3

Custo de Chakra: 16

Duração: Estendida

Doton Iwagakure no jutsu: Técnica usada para fazer o corpo do personagem se mesclar nas pedras e rochas, nesta situação é impossível atacar o personagem, porém ele não pode usar jutsus neste estado, apenas ataques simples físicos (taijutsu). Sua localização também não pode ser detectada, apenas por meios especiais (doujutsus). Está técnica é exclusivamente usada pela Vila da Rocha Oculta.

Custo de Chakra: 6 / turno

Duração: estendida

Nível: 1

Doton Otoshi Butai: Este jutsu faz um pequeno buraco onde o adversário esta e cria uma enorme estátua de pedra acima dele, que cai esmagando o oponente, é muito difícil esquivar devido ao efeito, dificultando esquivas simples. (teste difícil de esquiva ou AGI)

Custo de Chakra: 20

Duração: instantânea

Nível: 3

Dano: 7d6

Jutsus de Relâmpago

Chidori / Raikiri: Concentrando chakra nas mãos o personagem pode criar um pequeno relâmpago com som de pássaros capaz de cortar quase qualquer coisa. Ele também aumenta sua velocidade. Ele executa o jutsu e no próximo turno pode avançar e atacar o oponente como se fosse um golpe de Taijutsu (usando perícia Taijutsu), acertando ele causa dano descrito abaixo.

Dano: 5d6 AGI + 6

Custo de Chakra: 12 / turno

Nível 3

Alvos: 1

Raiton Gian no jutsu: O personagem dispara dois raios que podem ambos atingir um oponente ou cada raio pode ser direcionado a um oponente diferente.

Dano: 5d6 / raio (máximo 10d6)

Custo de Chakra: 20

Nível 3

Alvos: 1-2

Chuusuusei Biribiri: O personagem transforma seu chakra em eletricidade e atinge o oponente com um ataque simples com as mãos, isso afeta o sistema nervoso causando conflito no cérebro e os comandos do cérebro e corpo não funcionam direito. Em regras todos os testes dos atributos DEX e AGI e perícias relacionadas são sempre difíceis. Esta técnica não necessita de selos, nem gasta turno para executar, ele apenas declara e gasta o chakra. Caso o personagem erre o ataque, ele precisa gastar a mesma quantidade de chakra de novo para executar um novo ataque com este jutsu. O Oponente tem direito a um teste de CON para negar o efeito do jutsu (quando ele é atingido)

Nível: 1

Duração: 10 turnos

Alvos: 1

Custo de Chakra: 8

Raiton Kagenkiha no Jutsu: Técnica usada em curta distancia (Maximo 1 ou 2 metros) eletrificando o oponente, o efeito surge logo após os selamentos necessários para usar o jutsu.

Custo de Chakra: 7

Nível 1

Dano: 2d6

Duração: Instantânea

Rai kage Bunshin no jutsu: Funciona exatamente como o kage bunshin, um bunshin que pode usar técnicas, mas ele é feito de eletricidade e quando é destruído devido a um ataque a eletricidade é descarregada no atacante podendo paralisá-lo. O oponente tem direito a um teste de CON para evitar a paralisia. A paralisia dura 3 turnos. Assim como o kage bunshin o clone de eletricidade pode ser feito com um numero maior de chakra ao desejo do personagem, porem ainda possui o gasto mínimo descrito abaixo.

Nível: 2

Duração: estendida

Alvos: 1

Custo de Chakra: 15 / clone (mínimo 11)

Raiton Shinchurou no Jutsu: Após os selos, 4 raios caem em um alvo, causando o dano descrito e paralisando o oponente durante 1 turno (caso falhe em um teste de CON), o jutsu é muito rapido não podendo ser esquivado, apenas defendido ou evadido com jutsus de defesa (kawarimi por exemplo).

Custo de Chakra: 15

Dano: 4d6

Alvos: 1

Nível 2

Duração: Instantânea

Raiton Raikiba no Jutsu: Movendo um dos braços num movimento parecido com selamentos o ninja dispara um raio em forma de lobo e o conduz até o adversário num ataque direto. Apesar de não haver selos com as duas mãos o ataque é considerado como “tendo” selos dentro das regras do jogo.

Nível 1

Dano: 3d6

Custo de Chakra=7

Duração Instantânea

Chidori Nagashi: Exatamente como o Chidori, mas o chakra é concentrado no corpo inteiro, atingindo todos proximos a toque do personagem. Causa menos dano, mas paralisa por 1 turno (caso o oponente falhe em um teste de CON). Não exige selamentos para executar.

Custo de Chakra: 12

Dano: 3d6

Alvos: 1-4

Duração: Instantanea

Nível 3

Chidori Eisou: Concentrando chakra do elemento raiton na mão e esticando-a pode gerar uma lamina eletrica de até Percepção do Personagem em metros de alcance. Semelhante ao chidori, mas não exige selos e não aumenta a velocidade.

Custo de Chakra: 8

Dano: 3d6

Alvos: 1

Duração: Instantânea

Nível 3

Raiton no Yoroi: O Ninja cria uma aura de chakra em volta de seu corpo do elemento raio, isso aumenta sua velocidade de forma impressionante e não só isso. Nesse estado o ninja é imune a genjutsus, pois o cérebro recebe leves choques continuamente evitando até mesmo o Tsukyomi. Nesse estado o ninja não pode usar outros jutsus, apenas jutsus de raio simples (Nível 1 ou 2). Fora isso a armadura protege totalmente o ninja contra ataques baseados em terra e recebe IP 20 contra ataques elétricos. Atacar um oponente com as mãos nuas que usa este jutsus faz o atacante receber 5 pontos de dano por eletricidade. Este jutsu é exclusivo da Vila da Nuvem no País do trovão. O Ninja recebe +6 em AGI e FR nesse estado.

Custo de Chakra: 12 / turno

Duração: Estendida

Nível: 3

Lista de Fuuinjutsus

Técnicas que tem por objetivo selar ou prender alguém ou algo, muito usada pelos Sannins ou Kages, são técnicas avançadas e seu aprendizado é restrito a um pouco numero de ninjas. Todos os fuuinjutsus tem dóminio.

Goguou fuuin: Ao executar os selamentos necessários as pontas dos dedos do personagem de uma mão brilham com o chakra, quando o personagem atinge um alvo com esta mão (ataque de Taijutsu normal) o alvo tem seu chakra parcialmente selado. Ele não consegue usar técnicas de Controle de Chakra e nem aprender técnicas de Controle de Chakra. Em regras ele só poderá usar jutsus de Nível 1.

Custo de Chakra: 10

Alvos: 1

Nível: 2

Duração: Permanente

Goguou Kaiin: Uma técnica que não necessita de selamentos, este jutsu anula os efeitos do Goguoufuuin.

Alvos: 1

Nível: 2

Duração Instantânea

Fuuja Houin: Está técnica é usada para selar e prender outros selamentos que prejudicam o personagem, mas isso depende da força de vontade do personagem, em outras palavras caso o alvo atingido por este jutsu perca as esperanças este jutsu perde o efeito. Poucos ninjas conhecem este jutsu.

Alvos: 1

Duração: estendida

Nível: 2

Akuma Fuuin: O usuário usando seu chakra ele recoloca o chakra de algum ser para um receptáculo não-humano, onde o chakra fica preso. O Jutsu exige que seu alvo (Demônio ou Bijju) esteja parado e sem se movimentar.

Nivel: 3

Alvos: 1

Custo de Chakra: 20

Chakura Kusari: O usuário cria correntes feitas de chakra que se enroscavam no inimigo e o prendem, impossibilitando o mesmo de se mover. As correntes são fortes e grandes, que podem prender qualquer ser (Até Bijjus). Essas correntes não impedem o inimigo de usar o seu chakra, apenas impedem-no de se mover. As correntes podem se mover até mesmo por baixo da terra, tornando-se uma ótima armadilha. As correntes prendem com FOR 35. Quando prende o oponente o usuário desse jutsu fica concentrado e não pode fazer mais nada, se concentrando no alvo preso. É considerado um ataque a distância, não pode ser defendido, apenas evadido.

Exigencias: Fuuinjutsu, WILL 18, CON 18

Alvos: 1

Duração: estendida

Custo de Chakra: 15

Nivel: 3

Shishi Heikou: Esse Jutsu bloqueia o chakra do alvo através de um selo (ou fórmula na parede).No momento da ativação do jutsu são fechados todos os tenketsus da pessoa no selo. O selo é desenhado no chão ou na parede como uma armadilha, então usuário tem que leva-lo até o local. Quando o alvo é selado, um kanji aparece para fechar a pessoa no Jutsu.

Nivel: 2

Alvos: 1

Custo de Chakra: 18

Genryuu Kyuu Fuujin: Assim que capturam um Jinchuuriki, este jutsu pode ser usado na vítima insconciente para tirar sua bijju e transferir para outro local ou pessoa (objetos especiais). A pessoa precisa estar inconsciente, e se leva um dia inteiro de transferência. O custo do chakra pode ser compartilhado por outros que saibam o jutsu e estejam realizando ao mesmo tempo.

Custo: 50

Nível 3

Duração: Estendida

Alvos: 1

Jutsus Não Elementais

Kage Bunshin no Jutsu: Técnica que cria clones reais, esses clones podem realizar jutsus separadamente e o personagem sempre sabe o que um dos clones vê ou sabe. Técnica de nível Jounin. Quando o clone executa um jutsu gasta o chakra que ele foi feito, um jounin pode criar um clone usando 15 pontos de chakra permitindo que o clone possa gastar até 14 pontos de chakra para executar uma técnica quando o clone fica com zero de chakra ou é atingido por um ataque ele se desfaz.

Custo de Chakra: 9 / clone

Nível: 1 (permitida apenas para Jounins)

Kai: Técnica nível Chunnin que permite a um personagem escapar de um genjutsu, o personagem realiza um teste de WILL contra WILL do oponente, se tiver sucesso ele escapa do genjutsu, caso falhe poderá tentar mais uma vez no próximo turno. Necessita fazer um selo especifico com a mão, caso o personagem não consiga devido aos efeitos do genjutsu (que podem ser variados) ele não consegue cancelá-lo. Outro jeito de se escapar de um genjutsu é causar uma enorme dor no proprio corpo (como quebrar um dedo). O personagem pode optar por fazer um teste de sua péricia de Genjutsu contra a perícia de Genjutsu do oponente para escapar ao invés de testar contra sua WILL.

Não há custo de Chakra

Exigências: Mínimo 30% na perícia Genjutsu.

Tajyuu Kage Bunshin no Jutsu: O mesmo que o kage bunshin, porém permite gerar três vezes mais clones que o normal. Está técnica foi proibida e seu treino e ensino são considerados crime.

Custo de Chakra: 13 / três clones (cada clone tem que ter no mínimo 3 pontos de chakra)

Ninjutsu de Cura: (Chiyute no Jutsu e Shousen no Jutsu): A personagem gasta seu próprio chakra para curar pontos de vida em si mesmo ou em um companheiro ferido. Este jutsu não recupera pontos de vida de um personagem que tenha chagado a zero ou menos pontos de vida.

Custo 3 / PV

Exigências: Primeiros Socorros 30%

Duração: instantânea

Alvos: 1

Ninjutsu de Cirurgia (Chikatsu Taisei no Jutsu): Usado quando o personagem chega a zero ou menos pontos de vida, pra cada 1 hora de concentração o personagem pode recuperar 1 ponto de vida, até ficar consciente. Um ou mais personagens médicos podem ajudar para reduzir o tempo de cura. Para cada ajudante reduz pela metade o tempo de cura.

Custo: 8 / hora

Exigências: Cirurgia 30% e Anatomia 30%

Duração: estendida

Alvos: 1

(Saikan Chuushutsu no Jutsu): O personagem injeta chakra dentro do personagem envenenado e o usa para retirar ou anular o veneno. Em caso de venenos naturais comuns exige teste facil de ninjutsu, venenos incomuns teste normal e venenos raros teste difícil. No caso de venenos fabricados o personagem deve testar sua pericia ninjutsu contra a perícia de desenvolvimento de venenos do criador (Venenos ou Herbalismo). Caso o personagem consiga curar o paciente envenenado, o jogador será capaz de criar antidotos para o veneno combatido (exigindo testes das perícias adequadas).

Custo: 10

Exigências: Botanica 40% ou Herbalismo 20%

Nível: 1

Duração: estendida

Alvos: 1

Chakra no Mesu: O personagem executa os selamentos e cria em suas mãos uma pequena lâmina de chakra, quase como um bisturi, muito usado para cirurgias quando não há os recursos necessários, este bisturi pode também ser usado para o combate. O bisturi causa 1d6 pontos de dano por corte quando atinge um oponente, ou o jogador pode escolher fazer o alvo perder 2 pontos de DEX, AGI, CON ou FR ao invés do dano. Quando um alvo tem sua DEX, FR ou AGI reduzida a zero ele perde a consciência, caso tenha sua CON reduzida a zero o alvo morre.

Exigências: Anatomia 40%

Custo de Chakra: 5 / turno

Nível: 2

Dano: 1d6 ou -2 em DEX, AGI, CON ou FR

Duração: estendida

Shunshin no Jutsu: Técnica de tele transporte, o personagem desaparece e aparece a uma distancia igual a 3 vezes sua AGI. Porém a técnica é apenas faz o usuário se mover em alta velocidade que o olho humano não consegue perceber. Cada Vila possui um tipo de tele transporte, Konoha surge um vento com folhas em volta do usuário, na Vila da Areia a areia cobre o personagem, Na Vila da Névoa um vortex de água surge e faz o personagem desaparecer e assim por diante. Está é uma técnica de nível Chunnin e necessita de apenas um selo para ser ativada (podendo ser ativada enquanto de segura uma arma). É uma das poucas técnicas que exige apenas um movimento para executar. Quando usada para esquivas elas swe tornam mais fáceis, mas quando suadas assim o personagem não consegue usar seu movimento no turno seguinte.

Nível: 1

Alvos: 1

Custo de Chakra: 10

Ninpou Meisai Gakure no Jutsu: Uma técnica onde o personagem se camufla ficando praticamente invisível e seu cheiro também desaparece, único meio de perceber a presença do personagem é através do som ou o tato. Para detectar o personagem o oponente deve fazer um teste de PER difícil usando o tato ou o som, visão e olfato são inúteis contra esta técnica. O oponente que não conseguir detectar o personagem estará em regras na situação de Surpreso, Ataque pelas Costas ou Posição Desvantajosa.

Custo de Chakra: 9 / turno

Duração: Estendida

Nível: 2

Souja Sousai no Jutsu: Técnica kamikaze, usada quando a personagem segura e imobiliza o oponente, o personagem pode suar a mão do oponente como apoio para completar os selamentos necessários para a técnica. O personagem se sacrifica para matar o oponente. O oponente tem direito a um teste de CON difícil se falhar o personagem morre, caso tenha sucsso o personagem é reduzido a 0 PV's.

Custo de Chakra: 20

Duração: Instantânea

Alvos: 1

Nível: 2

Kuchyose no Jutsu: Técnica que permite invocar animais (ou outros seres) especiais para lutar ou auxiliar o Ninja. Existem Muitas possibilidades para a invocação. Para executar este jutsu deve-se fazer um contrato com um ninja capaz de executar a invocação. Assim este ninja poderá invocar o mesmo animal ou ser especial que o Ninja que lhe mostrou o contrato. È necessário uma grande quantidade de chakra para fazer invocações mais poderosas. È necessário também sangue para a invocação, em regras o personagem gasta 2 PV's. Nem todos os seres invocados podem concordar em ajudar o personagem com facilidade, alguns podem exigir algo em troca, porém na maioria das vezes os seres invocados são amigos dos seus invocadores (está técnica não possue domínio). Habilidades especiais podem ser adicionadas com um custo de +2 de chakra por habilidade, Exemplo: jato de acido, armas, vôo, capacidade de usar técnicas ninjas (quando possível), etc.

Invocações tem os atributos Força, Destreza, Agilidade, Constituição, Inteligência, Força de Vontade e Percepção.

Custo de Chakra: Para cada Ponto de Chakra, Personagem tem 5 pontos de Atributo para distribuir para a sua Invocação. Tamanho da Invocação depende da sua Constituição e Força, exemplo, o Rei dos Sapos que Naruto invoca contra Gaara tem Força e Constituição 35.

Pontos de Vida e de Chakra de uma Invocação segue as mesmas regras de um Personagem jogador.

Esquiva de uma invocação é sua Agilidade multiplicada por 4, então Agilidade 30, terá 120% para Esquivas para disputar com Perícias de ataque (regra diferente por que é uma invocação). Mesmo para ataques físicos e jutsus (no caso de jutsus usa Destreza).

Rasengan: A técnica mais avançada em manipulação do chakra, criada pelo próprio Minato Namikaze (4o Hokage), está técnica cria uma esfera de chakra ondulante que gira em alta velocidade. Ao atingir um alvo este recebe dano por contusão. Apesar de poderoso o Rasengan em raros casos é mortal (depende da vontade do usuário). Pessoas que são levadas a -5 PV´s com o Rasengan fazem um teste de CON caso passem apenas ficam inconscientes, em caso de falha o alvo morre instantaneamente. Está técnica não necessita de selos, por isso seu uso é rápido e pode ser facilmente usado como contra ataque. È necessário um excelente controle de chakra para aprender esta técnica, apenas pessoas com Controle de Chakra Nível 3 podem treiná-la.

Dano: 6d6

Exigências: WILL18, CON18

Custo de Chakra: 12

Duração: Instantânea

Alvos: 1

Nível: 2

Karasu Bunshin no Jutsu: Um clone feito de corvos, o clone pode atacar, e realizar alguns jutsus, porem ninjutsus simples, como genjutsus etc. Depois de atacado o clone revela ser de corvos. Um clone de corvos não pode custar mais de 10 de chakra.

Custo de Chakra: 7 (mínimo)

Nível: 2

Duração: Estendida

Ninpou Doku Kiri: O ninja após os selamentos cospe uma névoa venenosa, o veneno causa paralisia caso o personagem não obtenha sucesso em um teste de CON. Segurar a respiração não funciona nesse caso, o veneno injeta na pele. Enquanto estiver dentro do gás, alvos tem que fazer teste de Constituição todo turno.

Custo de Chakra: 8 / rodada.

Duração: Estendida.

Nível 1.

Alvos: 1-3.

Gentoshin no Jutsu: Técnica de projeção astral, onde a forma energética da pessoa aparece há vários quilômetros de distancia, eles podem fazer jutsus na forma astral, porem seus corpos devem ficar parados e concentrados totalmente. Apesar de útil a técnica não pode se usada para lutar a distancia. Nesse estado o corpo do usuário fica vulnerável.

Custo de Chakra: 12

Nível de Jutsu 2

Duração: Estendida

Gama Daira Kage Ayatsuri no Jutsu: Técnica onde o usuário entra na sombra da pessoa podendo controlá-la, o usuário não pode matar o oponente, apenas agir normalmente como andar e falar. Muito usada em infiltrações e espionagem.

Exigências: Deve ser invocador dos sapos

Custo de Chakra: 4 / turno

Nível: 3

Duração: estendida

Kenboushou no Jutsu: Técnica usada para fazer uma pessoa perder a memória de todos os acontecimentos de 24 horas passadas. Exige disputa entre a WILL do usuário deste jutsu e a WILL do alvo.

Custo de Chakra: 9

Nível: 2

Duração: Permanente

Genjutsus

O Genjutsu tem duração igual ao valor de CON do personagem em turnos depois disso ele precisa pagar de novo o mesmo valor de chakra para ativar o genjutsu. Genjutsus possuem domínio. Genjutsus em geral são ilusões mentais, somente os afetados vêem as cenas e no mundo real estão apenas parados, porem há genjutsu de ilusão física, cujo exterior é mudado, nesses casos as técnicas como Kai não funcionam. Genjutsu não é considerado ataque por isso não pode ser contra atacado. Genjutsus físicos só pode ser cancelados atingindo seu ativador, por que ele precisa estar constantemente concentrado para ele funcionar (não pode fazer mais nada). Genjutsus só precisam fazer teste de Perícia e ter visão do alvo, ai genjutsu é ativado, dependendo da forma como o genjutsu é ativado, pode enganar o oponente totalmente, isso exige interpretação e estratégia do jogador.

Jushibari Jutsu: Após os selos necessários o usuário ira desaparecer e se aproximar do alvo, quando estiver próximo ao alvo, uma árvore irá aparecer e os galhos que irão segurar o alvo. O Genjutsu irá fazer o alvo acreditar mesmo que está paralisado, então o usuário surge de dentro da arvore e terá chance de acertar-lo.

Custo de Chakra: 15

Exigencias: INT 18

Nível: 3

Alvos: 1

Kasumi Juuha no Jutsu: Técnica de Genjutsu que cria uma série de falsos ataques com o objetivo de confundir os inimigos. Várias copias do usuário ficam de frente para o inimigo cercando-o, as copias não são reais e o ninja verdadeiro que fica escondido, atira uma kunai ou shuriken calculando os movimentos das cópias. Então o oponente vai pensar que as cópias são capazes de atacar. Isso é uma ilusão fisica

Custo de Chakra: 10

Nível: 2

Alvos: 1-X

Kokohi no Jutsu: Uma simples técnica de Genjutsu que muda a aparência de algum lugar ou objeto.

Custo de Chakra: 7 para objeto, 9 para lugar

Nível: 1

Alvos: 1-X

Kori Shinchuu no Jutsu: Esse Genjutsu faz com que o alvo comece a andar em círculos no mesmo território (bosques, florestas, cidades, etc). Dependendo do nível em Genjutsu do usuário, o alvo será incapaz de perceber isso, rapidamente ficando exausto e vulnerável pois está andando pelo mesmo local. Isso é uma ilusão física.

Custo de Chakra: 10

Nível: 1

Alvos: 1-X

Magen Narakumi no Jutsu: Uma habilidade de ilusão, que faz o oponente assistir uma cena muito traumatizante, quase sempre ele mesmo morrendo ou algum amigo.

Custo de Chakra: 6

Nível: 1

Alvos: 1

Nehan Shouja no Jutsu: Técnica de Genjutsu que faz várias pessoas entrarem num estado de inconsciência.

Custo de Chakra: 10

Nível: 1

Alvos: 1

Kokuangyou no Jutsu: Poderosa técnica que faz uma área ficar completamente escura, o usuário do jutsu pode ver normalmente assim como aqueles que ele quiser, mas o oponente não. Lutar as cegas e sentidos extremos não ajudam nesse caso, a ilusão é física e não pode ser cancelada com Kai. O inimigo pego no genjutsu esta em situação de cegueira ou posição desvantajosa. Habildiades de sentir chakra ou doujutsus pode evitar os efeitos disso (mas não cancelar o genjutsu).

Exigências: INT 18

Custo de Chakra: 14

Nível 3

Alvos: 1-5

Magen Kyouen Chiten: Devolução de genjutsu, nessa técnica se a personagem ser vitima de um genjutsu e o mesmo conhecer o genjutsu usado, ele pode devolver ao atacante se livrando automaticamente do genjutsu. Exige disputa de WILL para fazer a devolução. Não há necessidade de selos, apenas que o ninja conheça o genjutsu que recebeu.

Exigências: INT 18

Custo de Chakra: Valor do genjutsu usado no ataque

Nível 3

Alvos: 1

Raigen Raikouchuu: Após os selos necessários o usuário deste jutsu brilha em chakra luminoso cegando todos próximos da área luminosa. Porém é apenas uma ilusão, o oponente acha que esta sendo cegado, porem certos doujutsus pode perceber que isso é um genjutsu e na verdade o usuário não esta brilhando.

Custo de Chakra: 10

Nível 2

Duração: 5 turnos (se atingido)

Alvos: 1-X

Kanashibari no Genjutsu: Genjutsu usado para paralisar o inimigo, para se desfazer do genjutsu um oponente deve passar numa disputa de WILL contra o usuário deste jutsu e somente então ele poderá usar a técnica Kai ou outro método. Caso usado a técnica Kai tem sucesso automático.

Exigências: INT 14

Custo de Chakra: 14

Nível: 1

Duração: Estendida

Alvos: 1

Taijutsus

Taijutsus não tem domínio.

Konoha Senpuu: Uma poderosa giratória

Dano +2

Exigências: FR 13 AGI 13

Konoha Gouriki Senpuu: Uma giratória mais poderosa porque também combina com uma investida.

Exigências: FR 15 AGI 15

Dano: +3

Konoha Dai Senpuu: Este chute giratório utiliza o chakra para atacar mais rapidamente.

Custo de Chakra: 8

Dano: +4

Konoha Repuu: Rasteira que derruba o oponente permitindo um ataque extra de taijutsu,muito usado em combos.

Exigências: AGI 15

Kage Buyou: Técnica de velocidade que permite se posicionar atrás do oponente pegando-o sem defesas, mas precisa que o personagem acerte um golpe de taijutsu antes.

Exigências: AGI 20

Custo de Chakra: 8

Omete Renge: Técnica poderosa que exige um dos portões de chakra abertos:

Exigências: FR 18 AGI 18, Portão 1 aberto

Custo de Chakra: 10

Dano: +10 físico

Ura Renge: A técnica mais poderosa de taijutsu da folha, que exige 3 dos portões de chakra abertos, esta técnica é perigosa devido aos efeitos colaterais causados ao corpo do usuário

Exigências: FR 18 AGI 18, Portão 1, 2, 3 abertos

Custo de Chakra: 10

Dano: +20 físico

Asa Kujaku: Personagem executa uma sequencia de golpes no oponente e o chuta para o ar, pulando em seguida e terminando a sequencia, os golpes são tão rapidos que fazem atrito com o ar gerando chamas e causando muito mais dano que o normal.

Exigencias: Portão 1, 2, 3, 4, 5, 6 abertos, FR 18, AGI 18

Dano: +15 (fogo, não é considerado elemento de ninjutsu)

Custo de Chakra: 15

Hirutora: Semelhante ao Asa Kujaku, mas o soco é tão poderoso que gera uma pressão de ar pelo aquecimento que se assemelha ao disparo de chakra, mas não é chakra, o mais impressionante da técnica é que ela gera um impacto que pdoe ser usado a longa distancia. Como em um soco a longa distância na forma de um enorme tigre.

Exigências: Portões 1,2,3,4,5,6,7 abertos, FR 18, AGI 18, DEX 18, CON 18

Dano: +25

Custo de Chakra: 30

Portões

Ao ativar os portões o usuário poderá utilizar seu poder sem sofrer seus efeitos colaterais iguais a um numero de rodadas iguais ao seu Nível, depois disso os efeitos colaterais irão surgir (Perda de Vida e Penalidade no Atributos). A perda de PVs para quando o usuário chegar a zero pontos de vida, apenas o oitavo portão leva a morte, mesmo assim apos o uso dos portões o usuário ficará com as penalidades descritas nos atributos durante (31 - CON) dias. Mesmo que a luta termine antes do prazo dos Portões as penalidades vão surgir, mas a perda de PV's cessa. O Bônus de dano descrito na tabela é apenas para golpes de taijutsu sem uso de armas e outras coisas para aumentar o dano. Esse bônus de dano é cumulativo com o bônus normal de Força para golpes físicos. Bônus nos testes pode superar o valor de 100% das Perícias.

Tabela de Portões

Portão	Bônus de Atributo	Bônus nos Testes	Bônus de Chakra	PV's Perdidos / Rodada	Penalidades em Atributos
1	+1	+5%	+1	0	0
2	+2	+10%	+3	1	-1
3	+3	+15%	+5	2	-2
4	+4	+20%	+7	3	-3
5	+5	+25%	+9	4	-4
6	+6	+30%	+11	5	-5
7	+7	+35%	+13	6	-6
8	+10	+50%	+20	7	-7

Senjutsu

Senjutsu é um estilo de execução e luta criado por certas invocações (até hoje mostrada as Cobras e os Sapos) e ensinado para aqueles que eles acham dignos e para aqueles que conseguem invocá-los. Eles conseguem absorver a energia da natureza ao redor deles para usar suas técnicas com que ficam muito mais poderosas. O treino é difícil e exige muita concentração, a personagem precisa se concentrar para tirar energia da natureza. Quando absorve a energia e não consegue controlá-la o personagem pode ficar "um com a natureza" e virando pedra. Quando controlado, o personagem aprendi o Senin Mode, basicamente Modo Eremita, sua aparência muda um pouco conforme o animal que aprendeu o Senjutsu e a cada turno ele recebe seu valor de Percepção em energia natural para usar em suas técnicas. Nesse estado também personagem se torna um chakra sense, ou seja consegue sentir chakra a sua volta e das pessoas numa área dependendo da sua PER em quilômetros. Ele também se torna imune a genjutsus e controles da mente. Caso execute uma técnica em equilíbrio com seu chakra normal e o chakra adicional este jutsu terá efeito máximo.

Exemplo: Personagem com 20 de Chakra e PER 12 quer executar o Katon Endan no jutsu (custo: 6 e 3d6 de dano), então ele usa 3 pontos do seu chakra e 3 pontos do chakra adicional da natureza, ou seja perfeito equilíbrio entre as energias. Fazendo isso o Katon Endan tem dano máximo (3d6 = 18 de dano). O personagem também pode executar as técnicas de Controle de Chakra 3 com a Energia da Natureza.

Controle de Chakra Nível 3 (Sennin Mode): Pode usar a Energia Natural ao invés do próprio chakra, porém seus efeitos são maiores. Para cada 1 ponto de Energia Natural gasto acrescenta +1 em um atributo físico (FR, CON, DEX, AGI) durante apenas um turno, ou seja, se ele adicionar +12, terá mais 12 no atributo físico escolhido naquele instante.

Outras Linhagens Avançadas

Abaixo algumas das linhagens avançadas descritas durante o manga e que podem ser compradas somente o aprimoramento Linhagem Avançada.

Elemento Vapor (Futton)

Linhagem Avançada: Personagem controla os elementos fogo e água e pode ter jutsus de nível 3 de cada elemento. O personagem também pode combinar os dois elementos e criar o elemento Vapor. Abaixo algumas técnicas deste elemento.

Futton: Kōmu no Jutsu: Personagem após os selamentos cospe pela boca uma névoa corrosiva que começa a corroer tudo que toca e é solido. O Personagem gera gás o suficiente para encher uma sala com essa névoa. O usuário é imune a névoa que solta e ela causa dano por turnos enquanto estiver no local. A técnica continua enquanto personagem pagar pelo chakra.

Nível 3

Duração: Estendida

Custo de Chakra: 6 / turno de névoa (pago tudo de uma vez)

Dano: 5 por turno (Ignora IP)

Elemento Tempestade (Ranton)

Linhagem Avançada: Personagem pode controlar os elementos Raio e Água, pode ter jutsus de nível 3 em ambos e pode combina-los para formar o elemento da tempestade que se trata de raios luminosos redirecionados no oponente. Abaixo uma das técnicas usadas deste elemento.

Ranton: Reizā Sākasu: Personagem após os selos lança das mãos vários raios brilhantes que podem atingir múltiplos alvos em qualquer posição devido ao fato deles poderem ser redirecionados, independente da posição que estão ou do usuário do jutsu.

Nível 2

Custo de Chakra: 10

Dano: 4d6

Alvos: 1-3

Duração Instantânea

Elemento Poeira (Jiiton)

Terceiro Elemento + Linhagem Avançada: Personagens com essa Kekkei Genkai podem controlar os elementos Fogo, Terra e Vento e podem ter técnicas de nível 3 em ambos, mas não só isso, eles podem combinar esses elementos e criar o elemento poeira. Um elemento que permite manipular moléculas e transformar tudo que acerta em poeira no tamanho de moléculas.

Jinton: Genkai Hakuri no Jutsu: Personagem cria em sua mão um cubo enorme que é lançada contra até 2 oponentes em uma distância de curta para média, tudo que o cubo toca se transforma em pó. Qualquer personagem que tenha seus pontos de vida reduzidos a zero com esse ataque é morto automaticamente virando pó.

Nível 3

Dano: 5d6

Custo de Chakra: 12

Alvos: 1-2

Duração Instantânea

Dust Release: Dust Cone Technique: Essa técnica cria um cone do elemento que é mandado em um oponente e ou local e literalmente oblitera tudo quando toca em algo solido. Tudo que chegar a zero de vida com essa técnica vira pó. Seu uso é quase que proibido e poucos conseguem usar uma técnica tão poderosa.

Nível 3

Alvos:1-X

Duração: Instantânea

Custo de Chakra: 50

Dano: 25d6

Linhagem da Explosão (Bakuton)

Linhagem Avançada: Ninja tem a habilidade de imbuir seu chakra e causar grandes explosões com ele, essa linhagem é conhecida dentro da Vila da Rocha em seu grupo especial de Iwagakure. Personagens desta linhagem só podem ter elemento Doton.

Bakuton Jiraiken: Está técnica permite que o usuário concentre chakra em parte do seu corpo e exploda em contato com o oponente quando quiser, ele tem total controle do chakra não levando dano por suas próprias explosões. Ele concentra uma quantidade de chakra e quando entra em contato com o oponente (seja golpes ou não) ele libera o chakra explodindo.

Nível 3

Alvos:1

Duração: Instantânea

Custo de Chakra: 6 para cada 1d6 de dano adicional

Linhagem do Calor (Shakuton no Jutsu)

Linhagem Avançada 3: Personagem consegue gerar grande quantidade de calor capaz de evaporar a água do corpo do oponente matando-o, obviamente usuários desta linhagem so podem usar o elemento Fogo.

Shakuton Kajosatsu: Personagem cria vários orbes flamejantes parecendo pequenos sois que giram em torno dele, elas ficam pairando perto do personagem e ele pode usa-la para atacar ou contra atacar quando quiser. Todo ataque da Orbe é considerado um ataque de arremesso. Personagem enquanto manter o chakra gasto mantem as orbes com ele, quando atinge um oponente os orbes explodem evaporando a água do oponente causando grandes danos a ele.

Nível: 3

Alvos: 1-X

Duração: Estendida

Custo de Chakra: 8 por orbe

Dano: 4d6 por orbe

Kuroi Kaminari

Linhagem Avançada: Personagem que compre essa linhagem só pode ser usuário de Raiton e nenhum outro elemento, ele é capaz de utilizar o relâmpago negro uma forma mais poderosa de raio em suas técnicas.

Raiton: Kuropansa: Personagem gera um raio negro em forma de uma pantera que pode ser controlado antecipadamente acertando um numero de oponentes no máximo igual a DEX-12 do usuário, a pantera se aproxima e ataca cada oponente pulando e andando semelhante a uma pantera então ela não tem direção linear. Cada ataque causa o dano e o dano não é reduzido de um ataque para outro.

Nível 3
Custo de Chakra: 10
Dano=4d6
Alvos: 1-X

Elemento Lava (Youton)

Linhagem Avançada: Personagem possui controle dos elementos Terra e Fogo e pode ter jutsus de nível 3 em ambos os elementos, tb pode combina-los em jutsus do Elemento lava (Youton).

Yōton: Yōkai no Jutsu: Após os selos necessários personagem cospe uma quantidade de lava significativa que afeta vários oponentes a sua frente em um arco.

Nível 1

Custo de Chakra: 10

Dano=5d6

Alvos: 1-4

Duração: Instantânea

Yōton: Sekkaigyō no Jutsu: Personagem cospe uma quantidade de lava em pedaços da sua boca que atingem um oponente e após o dano secam e podem prende-lo com FR: 15, por que a lava seca rapidamente.

Nível 1

Custo de Chakra:8

Dano=4d6

Alvos: 1

Duração Instantânea

Yōton: Shakugaryūgan no Jutsu: Personagem cospe uma quantidade de lava formando várias rochas incandescentes pela área, o ataque é de difícil esquiva já que as pedras de lava queimam qualquer coisa que tocam e se espalham em um grande arco de área a frente do personagem

Nível 2

Custo de Chakra: 16

Dano=6d6

Alvos: 1

Duração Instantânea

Yoton no Yoroi: Personagem cobre todo seu corpo com lava endurecida, aumentando a capacidade de dano em seus ataques físicos, também gera uma proteção contra ataques Físicos diretos de IP10. Durante esta armadura personagem se torna imune a ataques de fogo e terra.

Nível 3

Custo de Chakra: 12 por turno

Dano=Físico+10

Duração: Estendida

As Bijuus

Os demônios de cauda foram vistos ter cada um, um tipo de poder diferente e seus hospedeiros (Jinchuriki) com controle consegue usar tais poderes.

Uma cauda: Controlar a areia ou Jutsus Fuuton(jutsus de areia automáticos).

Duas caudas: Controlar Fogo (jutsus de fogo automatico).

Três caudas: Controlar água (jutsus de água automatico).

Quatro caudas: Lava (fogo+terra, jutsus de fogo, terra e youton = jutsus de lava).

Cinco caudas: Poder físico, Força.

Seis caudas: Corrosão, ácido.

Sete caudas: Controle do Ar (jutsus de vento automáticos).

Oito Caldas – Aumento de Atributos físicos gerais.

Nove Caldas – Aumento de atributos físicos gerais.

Bijuu Dama

A técnica poderosa usada pelas Bijuus, capaz de disparar ggrandes quantidades de energia. Em regras para cada 2 pontos de chakra gasto, dispara 1d6 de dano. Sem limite de gasto de chakra.

Bijuu Mode

Quando jinchuriki entra em acordo (ou subjulga a bijuu), ele pode acessar seu poder, criando para si o "manto de chakra da bijuu", esse poder varia de cada Bijuu, então o Narrador é livre para criar e desenvolver a regra que quiser, já que foi visto apenas algumas versões e seus poderes são bem variáveis e distintos. Então, deixe a criatividade rolar. Mas se quiser uma sugestão, eu tenho uma versão abaixo que você pode usar de base.

Bijju Mode

Transformação: 1 rodada

Efeito: coberto por uma aura, ninja pode acessar o chakra da Bijju para usar em seus jutsus, uma bijju em geral tem 300 a 500 Pontos de Chakra para serem usados. Caso ninja gaste todo o chakra da Bijju o Modo é desativado.

Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universode Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seuslivros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

Crie seu próprio Universo!

Utilizando as regras genéricas do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seu próprio mundo de RPG, seja ele fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, complementos, guias de equipamentos e manuais de monstros, criaturas, deuses e entidades. Para o Mestre, uma grande vantagem, já que toda a parte de regras já está pronta: resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo... bolar intrigas, aventuras e situações, criar NPCs, magias e rituais, desenvolver raças fantásticas, monstros e deuses, projetar vilas, cidades, regiões, países e até mesmo mundos inteiros. O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

— Módulo Básico Sistema Daemon v1.01, pág. 1.

Criador: Cleron O Andarilho

https://www.instagram.com/cleron_o_andarilho/

https://www.youtube.com/@Cleron_O_Andarilho